
POR SÓLO 1'90€
¡DESCUENTOS EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
PS3 ★ HEROES OVER EUROPE ★ WET
XBOX360 ★ RAVEN SQUAD ★ KING OF FIGHTERS XII WII ★ COLIN MCRAE DIRT 2
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
TU REVISTA MULTIPLATAFORMA
NÚMERO 13
OCTUBRE 2009
REGALAMOS 2 SONY PSP
Y ADEMÁS...
TEKKEN 6
BORDERLANDS
SMACKDOWN VS. RAW 2010
UNCHARTED 2
NEED FOR SPEED SHIFT
GUITAR HERO 5
RISEN
FINAL FANTASY XIII
LA MAYOR SUPERPRODUCCIÓN DE LA HISTORIA
NO TE PIERDAS EL REPORTAJE MÁS EXTENSO SOBRE LA SAGA MÁS MÍTICA
KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS
Disney y Square vuelven a la carga en DS
MODERN WARFARE 2
La madre de todas las batallas
TODAS LAS NOVEDADES: AVATAR ★ BAND HERO ★ HALO ODST ★ GUILTY GEAR 2 ★ WET ★ CROSSEDGE ★ BEATERATOR ★ PUZZLE BOBBLE ★ BADMAN ★ STAR WARS SITH ★ MARIO Y SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS... Y MÁS

KONAMI

TÚ CRE
MOM

Portugal
Nombre: João Duarte
Edad: 30
Vive en: Lisboa, Portugal
Razones por las que soy fan de PES:
Los verdaderos amantes del fútbol eligen PES

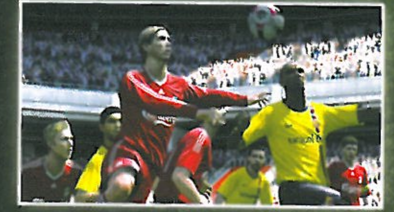
Alemania
Nombre: Marc André Driese
Edad: 23
Vive en: Münster, Alemania
Razones por las que soy fan de PES:
Verdadera pasión por PES desde hace una década

Italia
Nombre: Luigi Cristofanelli
Edad: 24
Vive en: Milan, Italia
Razones por las que soy fan de PES:
Amo el fútbol, y por eso amo PES

España
Nombre: Gonzalo Martinez Pérez
Edad: 22
Vive en: Madrid, España
Razones por las que soy fan de PES:
Me gusta el fútbol de verdad, por eso disfruto con PES

Francia
Nombre: Smain Ouadah
Edad: 20
Vive en: Pierrefitte, Francia
Razones por las que soy fan de PES:
Es el nº1 de la PES Liga francesa

Reino Unido
Nombre: Rikki Theodosi
Edad: 19
Vive en: Birmingham, Reino Unido
Razones por las que soy fan de PES:
Juega a PES desde la época del ISS



Sus revolucionarios gráficos y animaciones lo convierten en el juego más realista de todos los tiempos



El nuevo control 360 y otras mejoras clave en la jugabilidad, hacen que los jugadores posean un control sin precedentes

Nosotros creamos el juego, pero tú lo haces grande. Siempre hay un fan detrás de cada momento brillante de PES, desde la entrada increíble que deja la puerta a cero, hasta un emocionante ataque en el último minuto. Descubre cómo los fans como tú han creado PES 2010 en **PES2010.com**

JUEGA A PES EN TU MÓVIL. ENVÍA **JUEGO PES** AL **5857***



www.pegi.info

AS CADA
ENTO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE | UEFA EUROPA LEAGUE

Official Licensed Product

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Nombre: Fernando Torres
Edad: 25
Vive en: Liverpool, Reino Unido
Razones por las que soy fan de PES:
Juega a PES desde los 11 años

Nombre: Lionel Messi
Edad: 22
Vive en: Barcelona, España
Razones por las que soy fan de PES:
Juega desde que fichó por el Barça

Games for Windows | XBOX 360 | PS3

Pro Evolution Soccer 10

PES 2010 PRO EVOLUTION SOCCER









PlayStation 2









ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN / REDACCIÓN
-Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es
-Julio del Olmo (Redacción)

COLABORADORES
-Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)
-Juan García Garrido (Xbox 360)
-Lázaro Fernández (PS3)
-Mario Fernández González (Reportajes)
-Rebeca Saray y Mauro (Fotografía)
-Diego Alberto Fernández (Actualidad)
Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, David Caballero, Javier De Pascual, Paolo Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), José Luis García Guerrero, Jaume Esteve (blog oficial), Juandi "Keitaro".

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryan.veros@unidadeditorial.es*
Juan Manuel Martín Castillo (diseño original)

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

editorial

¡GRACIAS A TOD@S!



> DAVID SANZ
DIRECTOR

EN LOS TIEMPOS QUE CORREN, hablar de un aniversario es motivo doble de satisfacción. Primero, porque en los últimos meses hemos asisitido, con tristeza, a la desaparición de cabeceras como Xtreme, NGamer o Edge; y segundo, porque el tema de la crisis sigue estando ahí y de qué manera, sobre todo para el papel.
Os queremos dar las gracias a tod@s. Por criticarnos en público y en privado, por colaborar con nosotros en todo momento e intentar ayudar con vuestras opiniones a hacer una mejor revista. Por estar cada mes al otro lado del papel, por comprar juegos para los niños de la Fundación Gomaespuma en el I Mercadillo Solidario de Videojuegos, por venir todos los meses a jugar con nosotros a Cinegames... En definitiva, por caminar junto a nosotros en nuestra aventura.

Y precisamente pensando en vosotros queremos celebrar nuestro aniversario con algunos cambios en la revista que habéis pedido, a lo largo de estos meses, vosotros mismos. Más claridad en las fichas, menos reportajes y más grandes, más contenidos en portada, una guía de compras que se moje realmente con el usuario y unas comunidades más grandes en las que podáis participar. ¡Ah! Y un solo mail de contacto (*marcaplayer@unidadeditorial.es*) para todo. Así siempre tendréis respuesta a vuestras preguntas, dudas y críticas.
Esperamos que la evolución de la revista os guste y, si no es así, no dudéis, como siempre, en estar ahí para que abramos los ojos. Porque os escuchamos, os lo aseguramos.

"QUEREMOS QUE PARTICIPÉIS ACTIVAMENTE EN EL DESARROLLO DE LA REVISTA. LA EVOLUCIÓN ACABA DE EMPEZAR"

Para terminar, no quiero olvidarme de toda la gente que hace posible que la revista salga cada mes, pero que no sale en sus páginas normalmente. Gracias a Bolo por aguantar nuestras frikadas (¿o es al revés?) A Quique, David, Omar, MJ, Elena y todo el equipo de preimpresión; a Virginia, Gema, Emi y la gente de Marketing; a Pepe, por darle la vuelta diez veces a las cuentas; a José, Antonio y Trini, por soportar los cambios de fechas de cierre; a Cristina y todos los chicos de Publi y a todo el mundo que ahora no está en el día a día, pero que siempre han estado y les estamos tan agradecidos: Tania, Samary, Conrado, Angel Montero...

MUCHAS GRACIAS A TOD@S, DE CORAZÓN. NOS VEMOS EL PRÓXIMO MES!



El Equipo



Gustavo Maeso
Me pongo enfermo con pensar en las anunciadas subidas de los precios de los juegos 'anticrisis'. ¡Panda de #$%@#!
ADORA: Batman Arkham A.
ODIA: La vuelta al cole



Chema Antón
Añorando el morenito que se me quedó este verano.
ADORA: Que la revista lleve un año en los quioscos.
ODIA: Que se metan con la Wii por los gráficos.



Juan 'Xcast'
Juegos, juegos y más juegos. Vuelven los grandes lanzamientos para ocupar nuestro tiempo libre.
ADORA: Dirt 2
ODIA: Que vuelva el frío



Lázaro 'Doc'
Con doble personalidad: Soy Ringo Starr en Beatles RB y media punta en el Real Madrid de FIFA 10
ADORA: Tekken 6
ODIA: Perder al SFIV online



Sol García
Se acaba el verano y Xcast detesta el crudo invierno. ¡Ponte peluca, querido, que abriga bastante!
ADORA: La saga Millenium
ODIA: La Guía de Compras



Miryam Veros
Felicito a mi amiga Sarín, que se casa, FELICIDADES guapa! y a su chico, lector y gran admirador de nuestra revista :)
ADORA: Tekken 6
ODIA: Los lunes.



'Duardo'
Se ha comprado un chalecito en Azeroth, justo al lado de Corona de Invierno. Vive más en un MMO que en la realidad.
ADORA: WoW: Cataclysm
ODIA: La fecha de StarCraft II



Mario 'Artista'
Vuelve la acción, los títulos gordos ¡Y los viajes!
ADORA: Batman Arkham Asylum.
ODIA: Que casi nadie juegue online al Virtua Fighter 5.



Julio del Olmo
Por fin vuelven los juegos de deportes como cada año. ¡Viva NBA Live y FIFA!
ADORA: NBA Live 10
ODIA: Dirt 2 para Wii, los atascos, a "Xcast", ...

CONTENIDOS



74 AVANCE
TEKKEN 6





78 AVANCE
BORDERLANDS





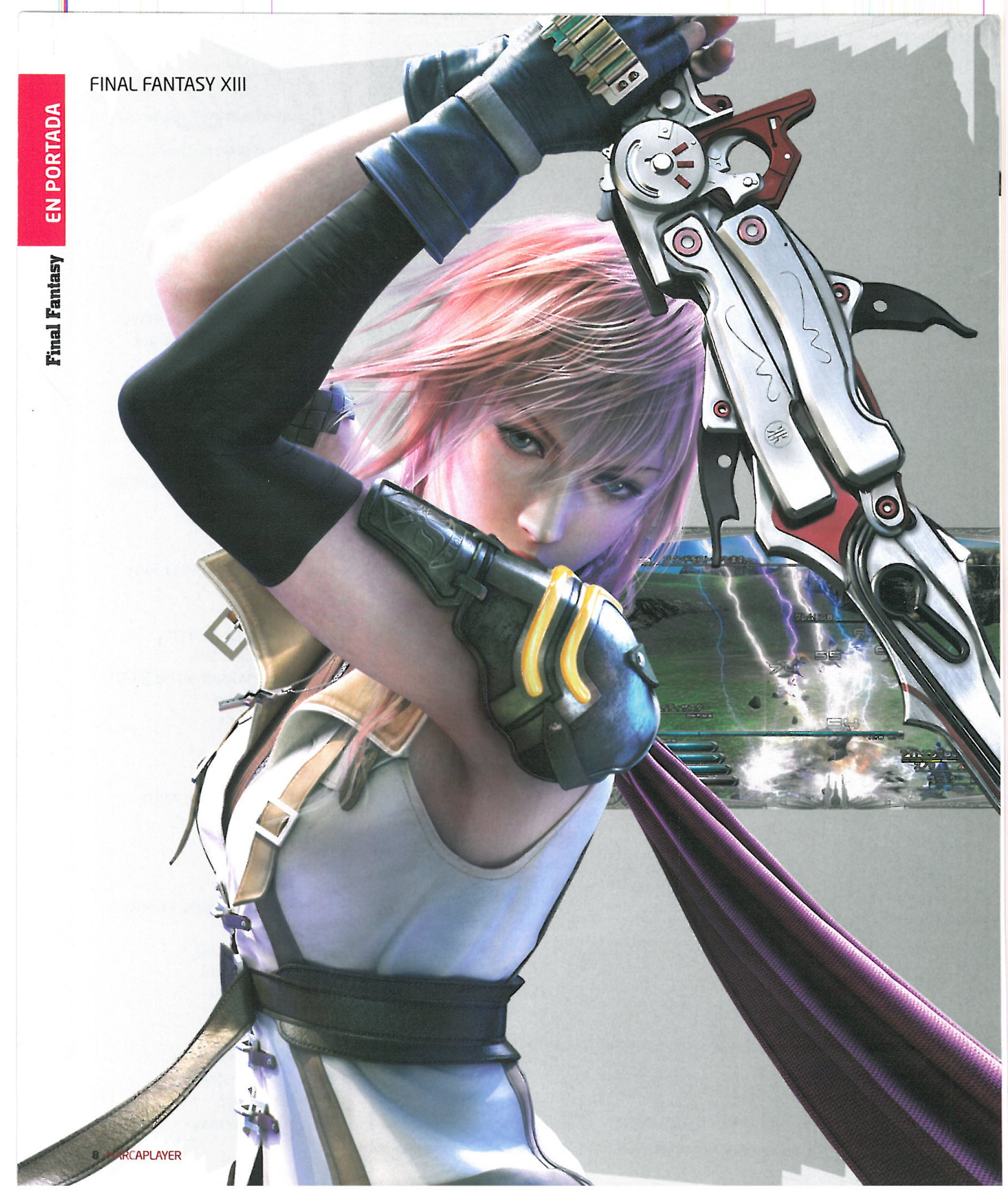
100 ANÁLISIS
FIFA 10



102 ANÁLISIS
HALO ODST



MARCA PLAYER Nº13 OCTUBRE 2009

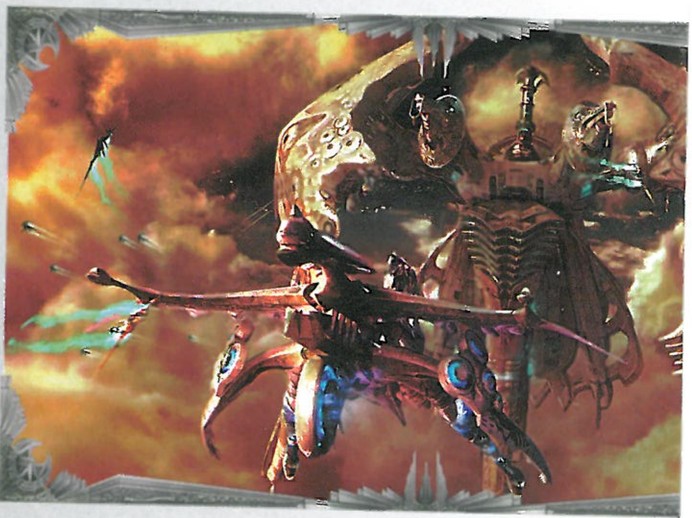


El ***Final Fantasy*** que muchos estamos esperando, la confirmación de la nueva política de Square-Enix, está cada día más cerca. Te contamos todo lo que necesitas saber.

NO HAY QUE TENERLE MIEDO AL XIII

Por Javier de Pascual

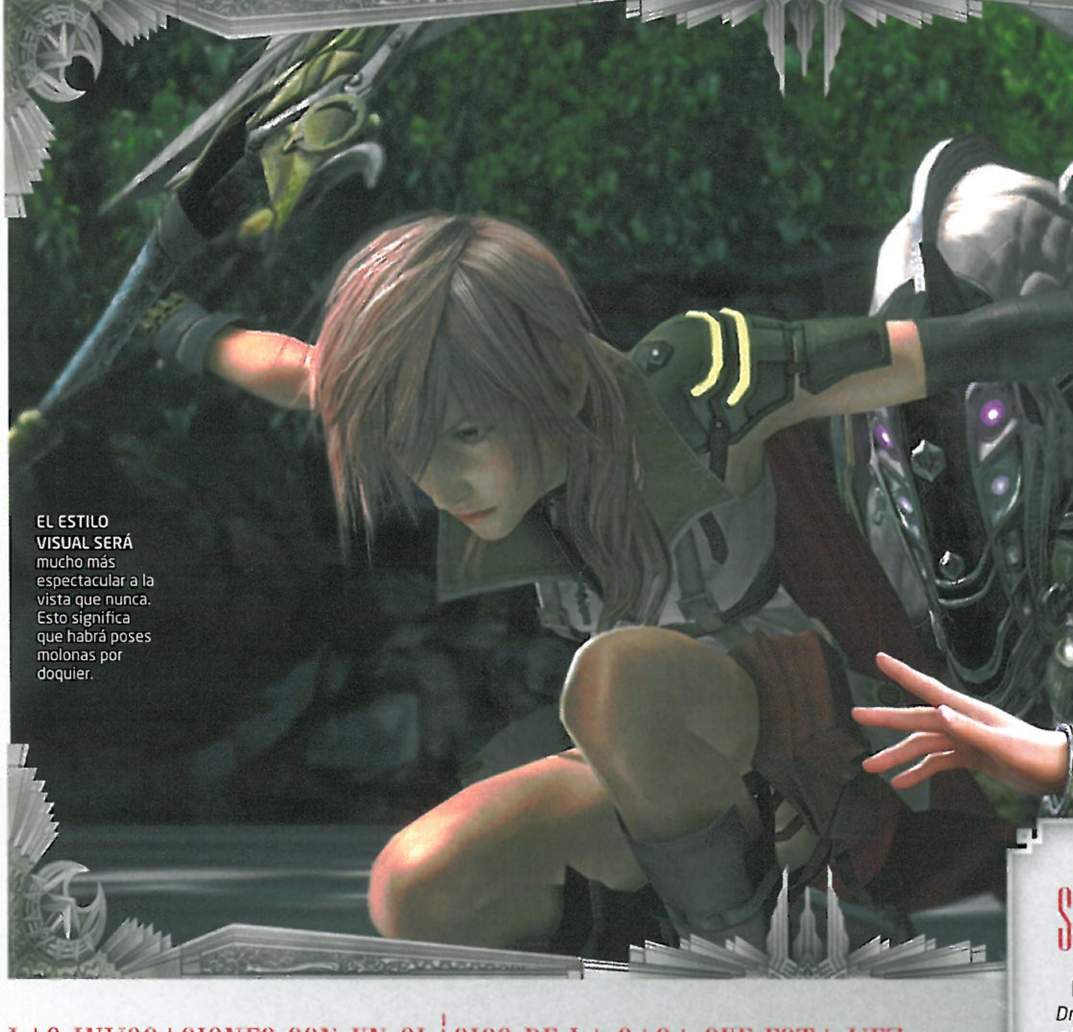




MOTOMU TORIYAMA FUE
EL director de la criticada secuela de Final Fantasy X, FFX-2, pero será quien dirija este Final Fantasy XIII.

Llevamos cerca de cuatro años conociendo a cuentagotas detalles sobre *Final Fantasy XIII*. Su desarrollo es lento, calmado. Seguro. Square-Enix sabe que se juega mucho con este lanzamiento, el primero gestado desde cero con los importantes cambios en el seno de la compañía. Una firma consciente del estancamiento del RPG japonés en contra del buen tirón del rol occidental, que ha sufrido las bajas de algunos de sus mejores miembros (Yasumi Matsumo murió durante el desarrollo de *FFXII*, Sakaguchi y Uematsu están ocupados con sus proyectos personales en Mistwalker o Tetsuya Nomura, que cabalga entre *Kingdom Hearts* y este *XIII*), y muy consciente de sus opciones: renovarse o morir.

No obstante, y tal y como pudimos comprobar en la reciente GamesCom a través de sus principales responsables Yoshinori Kitase (productor) y Motomu Toriyama (director), esto no quiere decir que pierdan las señas de identidad de la saga, al contrario; no son pocos los detalles que recuerdan a la gran obra maestra que fue *Final Fantasy VII*, como el aire misterioso y el origen militar de la protagonista Lightning, o el »



EL ESTILO VISUAL SERÁ mucho más espectacular a la vista que nunca. Esto significa que habrá poses molonas por doquier.

LAS INVOCACIONES SON UN CLÁSICO DE LA SAGA QUE ESTA VEZ TENDRÁN UN TOQUE VISUAL RADICALMENTE DISTINTO

Active Time Battle (Sistema de Batalla Activo), o el mundo futurista de Cocoon donde se desarrollará la historia, por citar algunos ejemplos.

TEMPO RÁPIDO

El mayor cambio respecto al enfoque dentro de la saga se encuentra en su velocidad. Batallas mucho más ágiles y un ritmo narrativo mucho más espectacular son un buen empujón a esa cadencia lenta, pausado y estratégico que siempre ha acusado el género. Kitase y Toriyama se han asegurado desde el día uno (y quizás por eso hemos tardado en ver material jugable) que utilizarán un motor capaz de soportar este acelerón, llamado White Engine, capaz de hacernos confundir dónde terminan las cinemáticas y dónde empezamos a controlar a nuestro personaje. Esto ayuda a una expresividad facial y un nivel visual que alcanzan un pico dentro de lo que llevamos de generación.

Hablamos de tempo, de agilidad, en definitiva, de romper con unas tradiciones asentadas desde hace dos décadas (y más que probablemente por razones de tecnología). Esto se hace palpable, por ejemplo, en el uso de invocaciones, esos acompañantes poderosos a los que podremos llamar en batalla para imponernos ante el enemigo: podremos activar el llamado modo Gestalt para, utilizando comandos como si de un juego de acción se tratase, tener a Odín soltando mamporros a diestro y siniestro. Lo cual no implica una falta de opciones y profundidad.

Todos contentos con el

SISTEMA DE COMBATE

Rol japonés para novatos. Desde *Dragon Quest* o el primer *Final Fantasy*, el género se basa en un sistema por turnos. Se nos deja elegir, con más o menos libertad, qué tipo de estrategia seguir con cada personaje de nuestro grupo a través de los comandos que hay en pantalla.

Active Time Battle (o pelear a toda pastilla). *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy X* popularizaron esta forma de pelear. Aquí los enemigos no esperan a que pensemos para atacar: toca elegir rápido. Gracias al buen motor gráfico, las peleas también serán mucho más visuales.

Paradigm Shift (o programar a tus colegas). Evolución del sistema de Gambits en *FFXII*, iremos asignando una serie de comandos automáticos o 'macros' a nuestros personajes, darles roles defensivos u ofensivos, o incluso cambiarlos en medio de la batalla.

Eidolons (Odín, Shiva, Ifrit y cía.). Invocaciones. Un clásico de la saga, pero según sus creadores, esta vez con un toque visual radicalmente distinto. Cuando tienes poder suficiente se unen en batalla como un personaje más, y el modo Gestalt hará que sólo estén el personaje y la invocación haciendo combos como posesos.



EL MAYOR CAMBIO ES QUE HABRÁ BATALLAS MUCHO MÁS ÁGILES Y UN RITMO NARRATIVO MÁS RAPIDO

NOS COSTARÁ MUCHO DIFERENCIAR entre cuándo estamos en medio de una batalla y cuándo estamos viendo una cinemática

LA HISTORIA DE FINAL Fantasy XIII nos pone en una sociedad dominada por el miedo y la discriminación. ¿A alguien le suena eso?

LA HISTORIA

Fal'Cie y los cristales. Los cristales son una seña de identidad de los primeros *Final Fantasy*. Aquí son criaturas vivas que influyen y marcan el destino de los elegidos por ellos, llamados l'Cie. Estos elegidos cuentan con un poder descomunal pero deben morir tras cumplir su objetivo.

Cocoon. Es el mundo donde se desarrolla ***Final Fantasy XIII***, una isla flotante regida por lo que antaño fue una maravillosa sociedad, ahora gobernada por un Sanctum temeroso de caer al infierno que les parece Pulse. Muy dependiente de la tecnología que utilizan.

Pulse. Para los habitantes de Cocoon es el infierno, pero Pulse en realidad es el planeta que se encuentra bajo Cocoon. Cuenta con sus propios Fal'Cie, que serán piedra angular en el desarrollo de ***Final Fantasy XIII***.

Team Nora. El gobierno de Cocoon pretende exiliar a cualquiera influido por Pulse de manera directa e indirecta, y este "comando terrorista" dirigido por Snow pretende evitar la purga y restablecer el raciocinio a cualquier precio. Están perseguidos constantemente por las autoridades.

OERBA DIA VANILLE Esta joven de pelirrojas coletas y mirada taciturna es habitante de Pulse. En los videos parece mostrarse como narradora de la historia de ***FFXIII***. Os decimos todo sobre ella destacando que el arma que utiliza en batalla es una caña de pescar.

EN ESTE JUEGO, IRÓNICAMENTE, los que están considerados como terroristas serán los que estén llamados a ser los héroes de la historia.



LAS BATALLAS, A PESAR de ser mucho más dinámicas y atractivas, tendrán el espíritu de los Final Fantasy clásicos, al contrario que FFXII.

al contrario: se mejorará a partir de lo aprendido en anteriores entregas de la saga y se nos darán más opciones estratégicas. La diferencia es que tendremos que actuar con rapidez.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Final Fantasy lleva un tiempo flirteando con otros géneros dentro de su saga, quizás por la política de Square-Enix de llegar cada vez más a occidente. Esto no tiene por qué ser necesariamente una traición a los principios, como Kitase nos comentó, sino al contrario: saber conciliar a todo tipo de público, introducir a la saga a los neófitos gracias a un sistema intuitivo y goloso a la vista a la vez que se mantiene contento al público fiel, contado ya por millones. La pérdida de la exclusividad por parte de PlayStation 3 es un claro símbolo de esta tendencia al cambio, que nos hace pensar que quizás *XIII* no sea símbolo de malos presagios, sino el punto de inflexión para una empresa que se mueve inexorablemente hacia una dirección muy clara. Será el tiempo lo que nos diga si esa dirección es la correcta.

SNOW VILLIERS Llamado cariñosamente por Square-Enix "Mr. 33 cm" (por su tamaño de pie, no penséis mal), era el jefe de la resistencia contra Cocoon hasta que fue elegido como l'Cie. Al parecer su hercúleo aspecto viene de un tatuaje que tiene en el brazo izquierdo, no de ciclarse.

LIGHTINING Enigmática, aguerrida, callada. El equivalente femenino al protagonista de *Final Fantasy VII* según sus creadores. Tiene un pasado militar, lleva una enorme espada-pistola y ahora se encuentra luchando contra el despótico imperio que rige el mundo de Cocoon.



Por si la historia se quedaba corta...

FÁBULA NOVA CRYSTALLIS

¿Qué es? ***Final Fantasy XIII*** no se limita a ser un juego. Al parecer, el universo creado por Square-Enix contará con proyectos cuyo objetivo es enriquecer y rodear al juego madre.

Final Fantasy Versus XIII. Proyecto de Tetsuya Nomura (creador de *Kingdom Hearts*), pretende contar la historia más oscura en *Final Fantasy* hasta la fecha, poniéndonos en el papel de Noctis Lucis Caelum, el último descendiente de una dinastía que controla los cristales y que se ve abocada a la extinción. Contará con un sistema de batalla mucho más centrado en la acción y el único tráiler mostrado hasta la fecha nos da muy buenas vibraciones. Por ahora es exclusivo de PlayStation 3.

Final Fantasy Agito XIII. Al principio iba a ser un juego para móviles, pero ahora será exclusivo de PSP y con características online. Sólo se sabe que su sistema de batalla será parecido al de *FFVII: Crisis Core*.

XIII ES EL PUNTO DE INFLEXIÓN DE UNA EMPRESA QUE SE DIRIGE A SU OCCIDENTALIZACIÓN

HOPE ESTHEIM Es un niño del que Snow tendrá que cuidar, pero no se lo pondrá fácil. Le odia porque le echa la culpa de la muerte de su madre por ofrecerse en la lucha contra la élite del gobierno de Cocoon, los PSICOM. Llevará un boomerang en batalla.

LAS INVOCACIONES VUELVEN, COMO siempre, como auténticas apisonadoras en la batalla. Con algunos toques diferentes, eso sí.

FINAL FANTASY® XIV ONLINE

TÓCALA OTRA VEZ, SQUARE-ENIX

Romper la norma siempre llama la atención. Y así lo hizo Square poco antes de unirse con Enix, anunciando que el undécimo título de su saga estandarte sería un MMORPG. Saltaron al ruedo con toda la artillería, y a pesar de no contar con un público masivo como otras propuestas del género, han aprendido de sus errores. Siendo conscientes de ello y tras 7 años en la palestra, es hora de que se recoja el testigo. Ese testigo lo llevará *Final Fantasy XIV*.

La relación entre *XI* y *XIV* es algo más que circunstancial: el equipo es exactamente el mismo (aunque *XI* se mantendrá online durante al menos un año más), y las razas que tendremos para elegir también, pero con diferentes nombres. Lo que sí que cambiará, lógicamente, es el mundo que recorreremos. De Vana 'Diel pasaremos a Eorzea, el cual intentará ser mucho más atractivo visualmente y más pequeño en extensión, para evitar gratuitas caminatas que nos hagan perder el tiempo. Parece, además, que el ambiente steam-punk (una especie de medievo con alta tecnología) predominará aún más que en su predecesor. Y sí, habrá Chocobos.

También cambiará el sistema de combate. Aun conociéndose muy pocos detalles, éste prometerá ser mucho más activo que el de *XI* (quizás inspirado por esa nueva línea de 'occidentalizar' el género del rol japonés por turnos), y para evitar esa sensación de tener que gastar horas y horas para tener a un buen personaje se eliminará el sistema de niveles y puntos de experiencia. En su lugar contaremos con el Armory System, el cual nos hará cambiar según el equipamiento que llevemos (en un MMORPG 'común' es a la inversa: la clase condiciona el equipamiento que llevemos), en lo que parece un sistema completo para los novatos y complejo para aquellos que deseen hacer sus más variopintas combinaciones. El sistema de clases de *XI*, quizás su mayor acierto, se mantiene, pero integrado en el Armory System, con cuatro disciplinas distintas, 'Disciples of War' (discípulos de la guerra, combate cuerpo a cuerpo), 'Disciples of Magic' (discípulos de la magia), 'Disciples of the Land' (discípulos de la tierra, la ya mencionada agricultura o recolección de recursos naturales) y 'Disciples of the Hand' (la artesanía o 'crafteo' según la jerga del género).

Poco más se sabe sobre *Final Fantasy XIV*, pero pretende seguir los pasos de su predecesor saliendo primero para PlayStation 3. Se ha confirmado su salida en PC y no se sabe si aparecerá también para Xbox 360. Misterios por resolver, y mientras tanto, a apuntarlo en la agenda del año que viene.



EL ARMORY SYSTEM DE XIV contará con cuatro disciplinas distintas que podremos combinar.

AHORRÁNDONOS EL TIEMPO

El mayor fallo de *Final Fantasy XI* se encontraba precisamente en su monotonía. Avanzar en niveles, completar misiones y hasta cualquier nimio encargo nos podía costar horas. Sobre todo, la necesidad de tener que encontrar grupo para poder ganar experiencia convenientemente significaba esperar durante horas, aburriéndonos con nuestro personaje. Para *XIV* pretenden eliminarse de un plumazo todos estos impedimentos: ahora el mundo será más pequeño, y se nos dará más libertad para poder ir avanzando según nos convenga, ya sea en solitario o en compañía.

FINAL FANTASY ♥ Corazón

¡Como lo oyes! Square-Enix ha pasado de subsidiaria de una empresa eléctrica a líder en los juegos de rol. A sus 26 añitos esta japonesa ya sabe 'latín'.

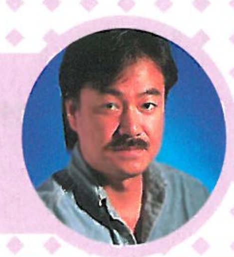
1983

› Masafumi Miyamoto funda **Square Co. Ltd** como subsidiaria de la empresa de electricidad **Den-Shu-Ya**, propiedad de su padre. Comienza el desarrollo de pequeños títulos diseñados por el empleado a media jornada **Hironobu Sakaguchi**.



1986

› Después de lanzar varios juegos para **Nintendo** con muy poco éxito, la empresa se desprende de Den-Shu-Ya y Sakaguchi se hace **Director de Planning y Desarrollo**.



1987

› En un intento desesperado por evitar la quiebra y tomando como base el éxito de **Enix** con su juego **Dragon Quest**, Sakaguchi lanza **Final Fantasy** para Nintendo.



1991

› Después de los **Final Fantasy II y III**, la también llamada **Squaresoft** expande su éxito por Norteamérica con **Final Fantasy IV**. Deciden llamarlo allí **Final Fantasy II**.



1994

› **Squaresoft** es un filón de éxitos para Nintendo y Super Nintendo, lanzándose productos de enorme éxito como **Secret of Mana**, **Romancing SaGa**, **Live-A-Live** o **Breath of Fire**.



1995

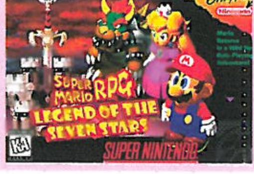
› Surge la obra maestra **Chrono Trigger** para SNES, creación de **Nobuo Uematsu**, **Akira Toriyama**, **Hironobu Sakaguchi** y **Yuji Hori** (creador de **Dragon Quest**, la saga de la competencia). También se lanzan **Secret of Evermore o Front Mission**, entre otros.



1996

› Con el lanzamiento de **Super Mario RPG**, comienzan a surgir diferencias entre Nintendo y Squaresoft. Preocupada por una futurible consola que únicamente soportase cartuchos, Square decide firmar un contrato de exclusividad con **Sony Computer Entertainment Inc.**





1997

› Squaresoft lanza **Final Fantasy VII** en exclusiva para **PlayStation**. De inmediato se convierte en un éxito arrollador.



2000



› **Final Fantasy** es un superventas en todo el mundo y un auténtico icono para Sony. Hironobu Sakaguchi se convierte en el rey Midas de la compañía.

2001

› Sakaguchi, deseoso de convertirse en un director de cine, lanza la película de animación **Final Fantasy: The Spirits Within**. Resulta ser un auténtico fracaso, **perdiendo 120 millones de dólares.**



2002

› Sakaguchi dimite y firma un acuerdo de **exclusividad con Microsoft**, poniendo en marcha su compañía **Mistwalker**. Su competidora **Enix** aprovecha el mal momento económico y **compra Squaresoft**, fundando así la compañía **Square-Enix**.



2003

› Se anuncia la **Final Fantasy Compilation**, hasta tres juegos y dos películas alrededor del mundo de Final Fantasy VII. Sólo dos de sus creadores originales están involucrados en el proyecto. Al mismo tiempo, se lanza **Final Fantasy: Crystal Chronicles**, la confirmación de la reconciliación entre Nintendo y Square-Enix.



2005

› Contando con hasta **10 equipos de desarrollo** y con un motor gráfico capaz de funcionar en cualquier plataforma, Square-Enix busca expandirse aún más hacia el público occidental.



2006

› Se anuncia por primera vez **Final Fantasy XIII**, con tres juegos a su alrededor, en exclusiva para **PlayStation 3**.



2008

› Tras un anuncio impactante, Square-Enix abandona la exclusividad con PlayStation 3 y desarrolla también **Final Fantasy XIII para Xbox 360**.





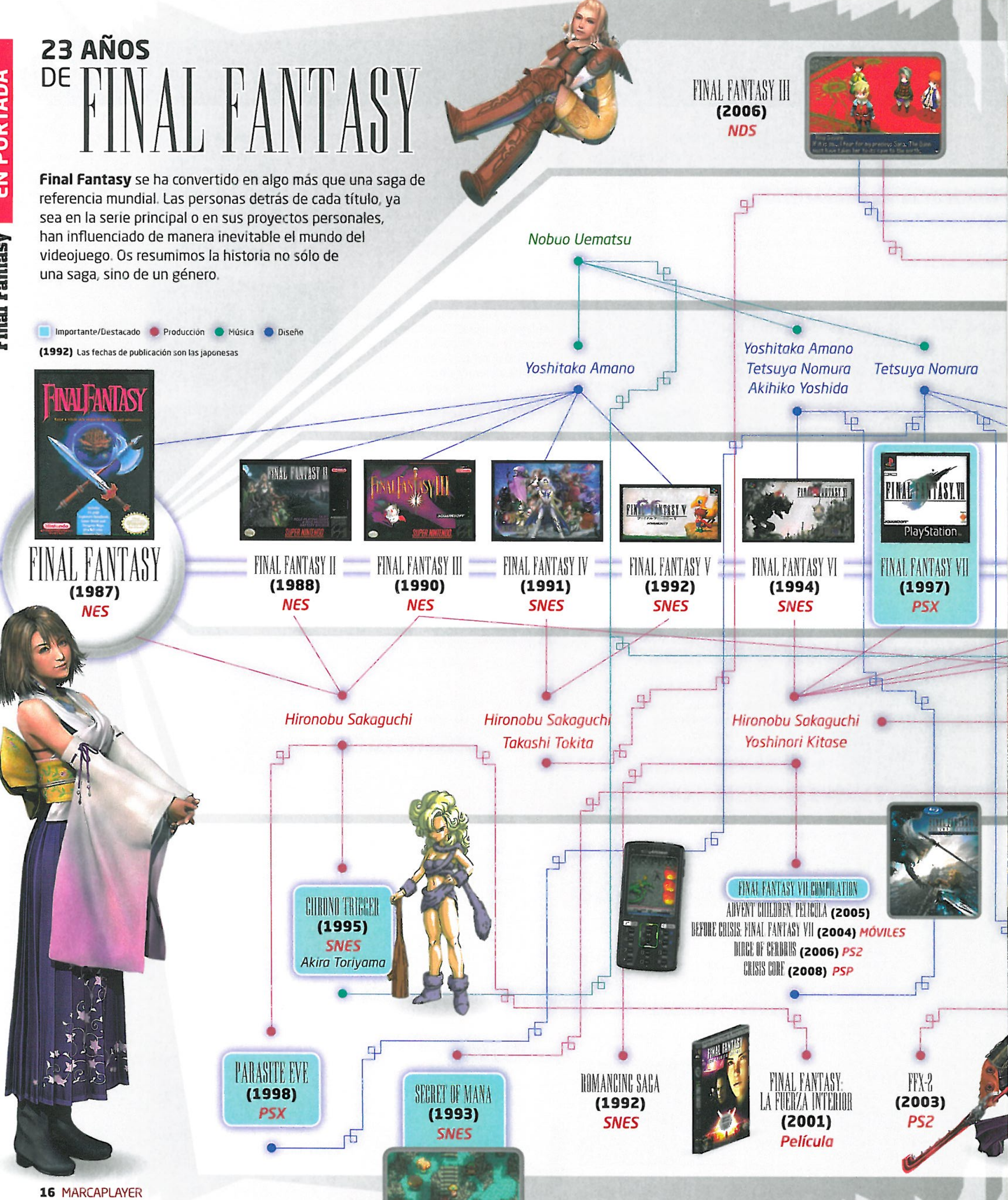
2009

› La compañía nipona da el salto definitivo a occidente comprando a **Eidos**, propietaria de licencias como **Tomb Raider** o **Hitman**.

¡Joé qué fuerte! Final Fantasy

23 AÑOS DE FINAL FANTASY

Final Fantasy se ha convertido en algo más que una saga de referencia mundial. Las personas detrás de cada título, ya sea en la serie principal o en sus proyectos personales, han influenciado de manera inevitable el mundo del videojuego. Os resumimos la historia no sólo de una saga, sino de un género.



REMAKES

FINAL FANTASY IV
(2007)
NDS



CHRONO TRIGGER
(2009)
NDS



FINAL FANTASY VII
(¿RUMOR POR DEMO TÉCNICA?)
PS3

MÚSICA

Nobuo Uematsu
Masashi Hamauzu
Junya Nakano

Naoshi Mizuta
Kumi Tanioka
Nobuo Uematsu

Hitoshi Sakimoto
Masaharu Iwata
Hayato Matsuo
Nobuo Uematsu

Masashi Hamazu
Nobuo Uematsu

Nobuo Uematsu

DISEÑO

Tetsuya Nomura

Akihiko Yoshida

Tetsuya Nomura
Nako Ieda

Akihiko Yoshida

FINAL FANTASY VIII
(1999)
PSX

FINAL FANTASY IX
(2000)
PSX

FINAL FANTASY X
(2001)
PS2

FINAL FANTASY XI
(2002)
PS2 X360 PC

FINAL FANTASY XII
(2006)
PS2

FINAL FANTASY XIII
(2009)
PS3 X360

FINAL FANTASY XIV
(2010)
PS3 X360 PC

PRODUCCIÓN /DIRECCIÓN

Hiromichi Tanaka

Yasumi Matsuno
Akitosi Kawazu

Yoshinori Kitase
Motomu Toriyama

Hiromichi Tanaka

RELACIONADOS

SAGA KINGDOM HEARTS
(2002)
PS2

FABULA NOVA CRYSTALLIS

THE LAST REMNANT
(2008)
X360

FINAL FANTASY VERSUS XIII PS3
FINAL FANTASY AGITO XIII PSP

BLUE DRAGON
(2006)
X360
Akira Toriyama

LOST ODYSSEY
(2007)
X360

FINAL FANTASY TACTICS
(1997)
PSX

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES
(2003)
Wii

VAGRANT STORY (2000) PSX

FINAL FANTASY XII, REVENANT WINGS
(2007) NDS

BLACK MAGES
(Grupo de Rock, versiones Final Fantasy)

SUPER SMASH BROS. BRAWL (2008) Wii



EL LADO OSCURO DEL UNIVERSO DISNEY

Situado de nuevo como un aperitivo entre *Kingdom Hearts* y *Kingdom Hearts II*, controlaremos a la versión 'maligna' de su protagonista en un juego pequeño, pero 'matón'.



AHORA PODRÁS SOLTAR GALLETAS con la llave-espada en cualquier parte gracias a un motor gráfico espectacular.







KINGDOM HEARTS, LA SAGA



Kingdom Hearts. La historia nos ponía en la piel de Sora, un elegido para llevar la Llave Espada y recorrer los mundos Disney para combatir a los Sin Corazón. Giros argumentales marca de la casa incluidos.



Chain of Memories. Capítulo intermedio para GameBoy Advance con un sistema de batalla por turnos y por cartas curioso y efectivo. Perfecto para refrescarnos la memoria.

Kingdom Hearts II. Mayor complejidad argumental y algunos mundos Disney impagables se suman a un doblaje que se encuentra entre los mejores hechos en nuestro país.



Además de éstos, salió un Mix de *Kingdom Hearts II* que vio la luz sólo en Japón. Se ha anunciado también un *KH Coded* para móviles y un *KH Birth By Sleep* exclusivo de PSP.



LA HISTORIA NOS LLENARÁ los huecos vacíos que hay entre Chain of Memories y el primer Kingdom Hearts.

ROXAS Y LA ORGANIZACIÓN XIII

Sin desvelaros demasiado sobre el argumento general, os contaremos que este juego, que riza el rizo en su nombre con ***358/2 Days***, nos pondrá en la piel de Roxas, una versión oscura de Sora, el protagonista de la saga. Convertido en un Sin Corazón y fichado por una extraña organización llamada XIII, nos tocará recorrer los planetas que mezclan el universo *Disney* con el de *Final Fantasy*, como siempre, repartiendo leña con nuestra llave espada.

La diferencia respecto al anterior 'interludio', el laureado *Chain of Memories* para Game Boy Advance, es que aquí tenemos todo lo que es *Kingdom Hearts* en una portátil, en lo que probablemente sea el mejor apartado gráfico visto hasta ahora en la consola. El sistema es ágil (sacrificando el uso del stylus y del micrófono), sólido, y los enemigos cuentan con una inteligencia artificial envidiable. A su vez cuenta con características propias, como el "Panel System" que nos permite configurar nuestras habilidades durante el combate y, de paso, sirve como menú para equipamiento y estadísticas de personajes.

CON ALGUIEN, SIEMPRE MEJOR

Espectacular es la ambición de h.a.n.d. a la hora de brindarnos una faceta cooperativa por primera vez en la saga. No será a través de la historia, eso sí, sino misiones con alguna nota competitiva de vez en cuando.

No dejes que el clásico estigma de 'ñoñería Disney' te aleje de este título, es posible que ***358/2 Days*** sea uno de los juegos más atractivos para Nintendo DS, y su buena acogida en Japón así lo avala. Así que combatiremos al bien, juntos o en solitario, cuando veamos dentro de poco su lanzamiento en Europa. ■



UTILIZAREMOS LA PANTALLA TÁCTIL de Nintendo DS lo justo para movernos entre menús durante la partida.



LAS MISIONES COOPERATIVAS SON el paso adelante en la saga por el que suplicábamos, ¡y en una portátil!

UN IDILIO INESPERADO. LA HISTORIA DE KINGDOM HEARTS

El nacimiento. Surgió, como muchos amores, en un ascensor donde se encontraron Shinji Hashimoto, productor del título, y un ejecutivo de Disney.

Pensaron que ya que trabajaban en el mismo edificio podrían hacer un desarrollo conjunto. Entre ambos, salió un equipo de 100 personas.

La historia. Hironobu Sakaguchi le aconsejó a Tetsuya Nomura, director del proyecto, que si se limitaban a lo que estaban haciendo, esto es, un juego con un sistema de combate divertido pero sin sustancia, sería un fracaso. Le dijo que sólo estando al nivel de un *Final Fantasy* conseguiría el éxito. Nomura desarrolló entonces la historia de *Kingdom Hearts* que todos conocemos y comprendió las palabras del gurú tras su lanzamiento.

Los mundos Disney. Disney al principio impuso ciertas limitaciones a la desarrolladora acerca de las películas que podía utilizar, pero eso no impidió que apareciese *Peter Pan, La Sirenita, La Bella y la Bestia, Pesadilla Antes de Navidad, Hércules* o *Alicia en el País de las Maravillas* dentro del juego. Nos dio un momento nostálgico tras otro.

Personajes Final Fantasy. Integrar a personajes conocidos de la saga de Square dentro del juego fue todo un acierto. A todos se nos encogió el corazón al ver a Cloud haciendo una impresionante aparición en la arena de Hércules, o al darnos cuenta de que el enemigo más difícil del juego era el mismísimo Sefirot, o al ver a Tidus o a Squall ayudándonos en nuestra aventura. De hecho, a muchos de ellos les pusieron voz por primera vez en este juego.



EL PODER DEL MAL EN TU MANO

Poder auspiciar en una portátil un sistema de combate en tres dimensiones, con múltiples enemigos en pantalla, variopintas opciones de habilidades, y sin que los enemigos sean rematadamente bobos es digno de aplauso. H.a.n.d lo han conseguido. Tendremos un menú en pantalla que nos dirá si atacar, lanzar magias o utilizar objetos mientras nos movemos por el escenario. En el *Kingdom Hearts* original funcionó de maravilla y así lo hace en éste.



MARCA PLAYER

UN LAVADO DE CARA A TU REVISTA

Atendiendo a vuestras sugerencias, ruegos, quejas e insultos de todo tipo, hemos decidido darle una vuelta al diseño de la revista. ¿Te gusta?

Te habrás dado cuenta que el número que tienes entre las manos es sustancialmente diferente al del mes pasado, y si no, ya te lo decimos nosotros. ¿Y esto a qué se debe? Pues al profundo cambio de diseño que hemos perpetrado mientras vosotros disfrutábais de las vacaciones de verano.

Tras un año en los quioscos, era el momento más adecuado para mejorar el diseño de la revista, hacerla más clara, más accesible, más sencilla y útil para todos vosotros. Y esperamos haberlo conseguido. Todos los cambios responden a peticiones de los lectores, además del resultado de un profundo estudio de mercado sobre nuestra publicación.

Ahora hay secciones con mayor importancia, como las comunidades, un espacio que se nos había quedado pequeño debido a la gran cantidad de mensajes y dudas que nos hacéis llegar mes tras mes. Esperamos que os guste el resultado.

Revisión de secciones

Un pequeño cambio a cada sección para hacerlas más claras y atractivas.



Trucos

LAS PEQUEÑAS AYUDAS a vuestro juegos favoritos han sufrido un cambio sustancial, ahora aparecen ordenadas por plataforma. Así, sólo tienes que buscar el nombre de tu consola y consultar todos tus trucos.
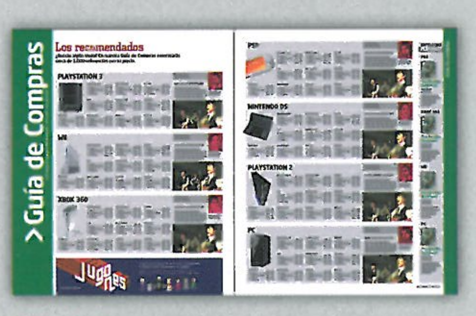


Hardware

LOS CACHARROS PARA mejorar la experiencia de juego en PC y también en consola tienen más protagonismo, y la sección ha adoptado un diseño mucho más atractivo. Encuentra lo que buscas de un vistazo.



Comunidades

LO SABEMOS, OS encanta esta sección. Por eso, y para poder incluir todas (o casi todas) las cartas y mensajes que nos mandáis, hemos doblado el número de páginas a cada comunidad. Dudas, mensajes, concursos...



Guía de Compras

OTRA VEZ, HEMOS decidido ordenar todos los mejores juegos por plataformas. Ahora la guía está confeccionada por el experto de Marca Player en cada formato. Déjate aconsejar y encuentra referencias y precios.









Guitar Hero 5

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Neversoft**
Editora: **Activision**
Precio: **69,95€ (PS3, 360)** **59,95€ (Wii)** **39,95€ (PS2)**
Jugadores: **4**
Online: **Sí**
Idioma: **Texos**





www.pegi.info

Las notas







Nota final



GAMEPRO/UK	9.0
IGN/USA	8.9
GAMESPOT/USA	8.5
GINFORMER/UK	8.5

La opinión

ESTA ENTREGA ES una versión mejorada de lo que fue *World Tour*, con un completo y variado tracklist y la posibilidad de exportar canciones de juegos anteriores.



Por G. Maeso

Las nuevas fichas

La última versión de la consola de Sony ha alcanzado un éxito muy rápi un

Versión

AHORA, EN LAS fichas de análisis, podrás ver qué versión se ha testado exactamente, aunque el juego aparezca en múltiples plataformas.

La portada

AQUÍ INCLUIMOS LA portada del juego, pero de la versión que se ha testado. En ocasiones, añadiremos tantas fichas como versiones testadas (PS3, PC, Wii, DS, PSP...)

Ficha

ESTE ES EL lugar para los datos básicos de cada juego, su ficha básica con el nombre del desarrollador, el precio, el género y toda la información que necesitáis.

Idioma

QUE LOS JUEGOS lleguen a nuestro país traducidos y/o doblados al castellano es algo fundamental para muchos aficionados. Así, lo dejamos claro con banderitas.

Las notas

TRAS MUCHO DISCUTIR, nos hemos quedado con cuatro conceptos generales a la hora de puntuar. Cada uno de ellos sujeto a la opinión subjetiva del redactor.

Nota final

LA NOTA FINAL es la valoración global del juego vista desde la perspectiva del redactor. No es una media aritmética de los conceptos anteriores. DESPUÉS, PUBLICAMOS LAS notas que otros medios le han dado al juego.

La opinión

EN ESTE APARTADO, el redactor hará un resumen de su opinión sobre el juego, justificando la nota que le ha puesto al juego en cuestión.



> EL MANEJO REVOLUCIONARIO que sirve para todo.
> EL TRABAJO DE diseño artístico

Arriba y abajo

> ES DEMASIADO CORTO.
> NO TIENE MODOS multijugador.
> TÉCNICAMENTE ES ALGO flojo.

Bueno y malo

AHORA, EL MÓDULO 'Arriba y Abajo' tiene mucha más importancia. Aparecerá en los análisis para ofrecer, de un vistazo, los puntos fuertes y flojos del juego.

Interferencias

EN MUCHOS ANÁLISIS aparecerá el módulo 'Interferencias', con los juegos a los que se parece o en los que se basa el nuevo videojuego. Así sabrás 'de qué va'.

Interferencias


CROSS EDGE




DISSIDIA FINAL FANTASY


RISEN















Grand Slam Tennis

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **49,95€**
Jugadores:
Online: **Sí**
Idioma:



www.pegi.info

Avances

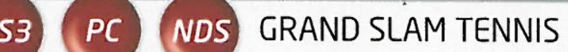
LA FICHA DE avance es mucho más sencilla que la de análisis, pero también aporta toda la información que tenemos sobre el juego. Aquí, todas las plataformas para las que se está desarrollando.

Ficha

TE APORTAMOS TODOS los datos del juego y, si ya se conoce, el precio que tendrá en las tiendas, la fecha de lanzamiento...

Título

EL TÍTULO DE cada página incluirá el título completo del juego y, de forma mucho más clara que antes, las plataformas para las que aparece.



MUY BREVES

INDUSTRIA

SCHYMAN HARÁ LA BSO DE DANTE'S INFERNO

Garry Schyman, reconocido compositor musical y autor de la banda sonora de BioShock, ha sido elegido para hacer la banda sonora original de *Dante's Inferno*. El juego, que se lanzará a medidados de febrero, es un juego de acción en 3ª persona que nos llevará a los nueve infiernos de Dante en una aventura épica.



INDUSTRIA

XBOX SUPERA A PS3 POR 1 MILLÓN DE UNIDADES

En su particular guerra por ser la consola de referencia a nivel mundial la plataforma de Microsoft ha dado en los últimos meses un golpe encima de la mesa. Según los datos de ventas, Xbox 360 ha vendido un millón de unidades más que su competidora en Europa. Sin embargo, desde Sony esperan que se revierta esta situación con el lanzamiento de la PS3 Slim.

MULTI

PES 2010, EL 22 DE OCTUBRE

Ya hay fecha oficial de lanzamiento para el prestigioso juego de fútbol de Konami. Pro Evolution Soccer 2010, que trae un buen número de mejoras respecto a los anteriores, estará disponible en las tiendas el 22 de octubrepara Xbox 360, Play Station 3 y PC. Como cada año se espera una fuerte competencia por ser el juego de fútbol del año y PES 2010 ya ha presentado su candidatura.



PLAY STATION 3

PS3 SLIM REVIENTA EL MERCADO

La nueva edición de la consola de Sony ha batido todos los registros de ventas en sus primeros días en el mercado.

Si los primeros días de septiembre Sony sufrió un descenso generalizado en las ventas de su consola PS3, ésta desaceleración no fue más que un paso atrás para coger impulso. El lanzamiento de la nueva versión Slim de la next-gen de Sony fue lo que produjo esta bajada de ventas. Sin embargo, desde el mismo día que esta consola llegó a las tiendas el éxito fue total. Japón, uno de los primeros países donde se pudo comprar, vió como se batía el record de ventas en los tres primeros días que tuviera PS3 desde el año 2006. Según los datos, en el país nipón se vendieron 150.252 unidades en esos primeros tres días, por las cerca de 88.000 que se vendieron en el mismo tiempo de la anterior versión hace algo más de 3 años. Este crecimiento de las ventas de PlayStation supuso un aumento de un 999% de la semana previa a la salida de PS3 Slim a la siguiente. Algunas de las causas principales de este éxito sin precedentes se encuentran en sus características técnicas. Además de ofrecer todos los recursos de la anterior versión, se ha demostrado una reducción considerable en el consumo de energía por parte de la Slim, llegando incluso a consumir la mitad que el modelo anterior. Si a esto le unimos el descenso en el precio, que ya se hiciera en la PS3 común y también se ha aplicado en la Slim, y el reducido y cómodo tamaño de la nueva consola encontraremos los motivos de este éxito de ventas ■

LA PS3 SLIM HA BATIDO TODOS LOS RECORDS DE VENTAS

EL PRESIDENTE DE SONY, Kaz Hirai, orgulloso de la PS3 Slim.

LA FRASE

// Personalmente, a veces me confundo también con toda la línea temporal de la saga Metal Gear Solid"

HIDEO KOJIMA, CREADOR de la saga Metal Gear, ha asegurado no entender muy bien el argumento de su propio juego. Este tipo de declaraciones nos dejan bastante helados. Si el propio creador del juego tiene dificultadoes para seguir su línea argumental qué debería ser de nosotros entonces. En cualquier caso, la saga nos encanta y Kojima es uno de nuestros personajes preferidos por la cantidad de noticias que nos da. Larga vida a Metal Gear.

PLAYSTATION 3

EL SENSOR DE PS3, PARA 2010

Tras la convulsión del anuncio de Project Natal, Sony no quiere quedarse atrás y tendrá sensor de movimiento la próxima primavera.



PRESENTACIÓN DEL SENSOR DE movimiento de Sony en el E3.

Kaz Hirai, presidente de Sony Computer Entertaiment, ha afirmado en rueda de prensa que la primavera de 2010 es el momento elegido para el lanzamiento del nuevo sensor de movimiento de Sony, presentado por la compañía el pasado junio en el E3. Según ha declarado Hirai: "No queremos poner a la venta el controlador y ya está, necesitamos grandes títulos que apoyen el lanzamiento. Es algo en lo que hemos estado trabajando durante mucho tiempo". Estas palabras aclaran que, pese a que la idea de la compañía es competir con el Project Natal de Microsoft, no pretenden precipitarse en su lanzamiento, ya que si los juegos adecuados este podría resultar un fracaso, lo que daría una ventaja muy grande a la competencia.

Por su parte, Sega ha declarado encontrarse en pleno proceso de desarrollo de juegos para ambos sensores de moviemiento y se postula como una de las compañias pioneras en el sector. ■

MULTI

DJ HERO A FINALES DE MES

La última novedad de los juegos musicales de Activision llegará a las tiendas. La expectación creada es increíble.

Ya es oficial, el último grito en juegos musicales llegará a las tiendas a finales de octubre. Así han anunciado desde Activision el lanzamiento de DJ Hero, el juego en el que te convertirás en uno de los dj's más aclamados del mundo. La fecha exacta de su lanzamiento en Europa no está confirmada pero sí la de Estados Unidos, que será el 27 de octubre, y se espera que llegue a nuestro país pocos días despues. El juego incluirá una mesa de mezclas y se estima que tendrá un precio aproximado de 120 euros. ■



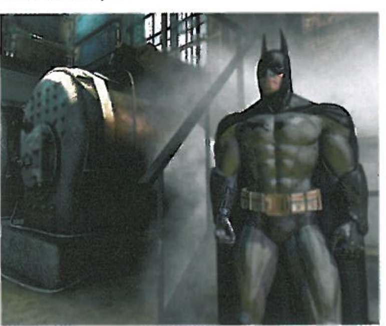
DJ HERO TE HARÁ tener el público a tus pies.

MUY BREVES

MULTI

LOS DESCARGABLES BATMAN ARKHAM ASYLUM

Uno de los mejores juegos de los últimos meses, ***Batman Arkham Asylum***, ha lanzado contenidos descargables a través de Xbox Live y PS Network. Los dos paquetes disponibles son: *Insane Night* y *Prey in the Darkness*. El Caballero Oscuro ha decidido quedarse en nuestras consolas durante mucho tiempo.



MULTI

MADDEN 10, LÍDER UNA TEMPORADA MÁS

El fútbol americano sigue tiendo tirón en Estados Unidos. Un año más, el juego que encabeza las ventas de software norteamericanas es ***Madden NFL 10***, con más de 2 millones de copias vendidas en su mes de lanzamiento. A una distancia bastante importante se encuentran *Wii Sports Resort* y *Batman Arkham Asylum* como inmediatos perseguidores.

MULTI

RETRASO DE LOS CAZAFANTASMAS

El juego de la mítica serie de televisión ***Los Cazafantasmas*** ha visto retrasado su lanzamiento. La fecha de llegada a las tiendas, que en un principio era el 23 de octubre, será el 6 de noviembre. Este retraso no afectará a las plataformas de Sony, que tienen la exclusividad en PS3 y PS2, aunque sí lo hará en PSP.

INDUSTRIA

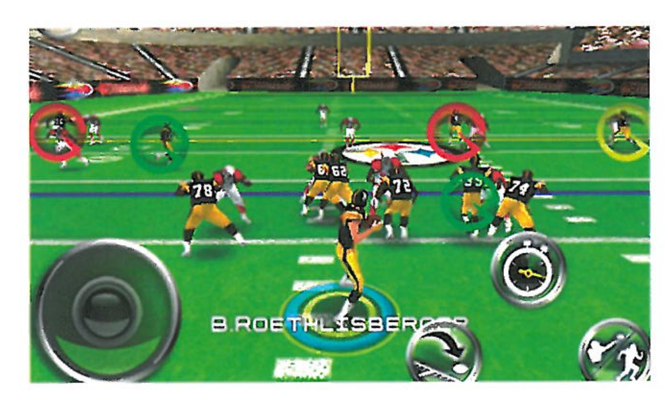
¿RESIDENT EVIL VUELVE A LA GRAN PANTALLA?

Los estudios de cine, Sony, están planteándose el lanzamiento de una nueva entrega cinematográfica, que sería la quinta, esta vez sin Milla Jovovich. ***Resident Evil: Begins*** sería el nombre de esta nueva cinta, que tanto éxito ha tenido en las taquillas. De momento, lo único seguro es la pronta llegada de *Resident Evil: Afterlife*, ésta si protagonizada por la modelo ucraniana.

IPHONE / IPOD TOUCH

APPLE SE VUELCA CON LOS JUEGOS

El mismísimo Steve Jobs reaparece para presentar la nueva gama de iPod y presenta al iPod Touch como la mejor videoconsola portátil del mercado.





El pasado 9 de septiembre, el día mundial de los Beatles, Apple celebró una presentación internacional a la que bautizó con el título de una canción de los Rolling Stones, 'It's only Rock and Roll but we like it' (por fastidiar, suponemos). En ella, el propio Steve Jobs reaparecía tras su largo periodo de recuperación y presentaba al mundo la nueva gama de iPods: un nuevo iPod Touch de 64 Gb, el nuevo iPod nano de hasta 16 Gb con videocámara incorporada y una nueva gama de colores para los iPod Shuffle con capacidades de hasta 4 Gb. Y todo, manteniendo los precios de todos los modelos.
Pero la presentación puso su acento en el iPod Touch (y el iPhone) como la mejor videoconsola portátil del mercado. En la conferencia Ubisoft enseñó el nuevo *Assassin's Creed 2*, Electronic Arts mostró el alucinante *Madden NFL 10* y Gameloft mostró, por primera vez, su inminente shooter *Nova*, un título con una calidad gráfica increíble y con una estética muy al estilo del *Halo* de 360 ■

MULTI

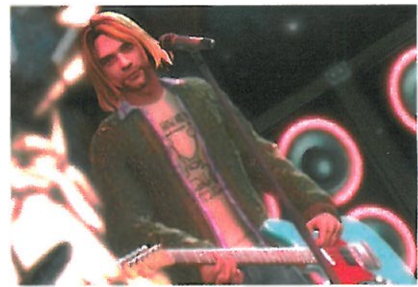
A VUELTAS CON COBAIN

Tras anunciar que aparecería en Guitar Hero V se han desatado los problemas.

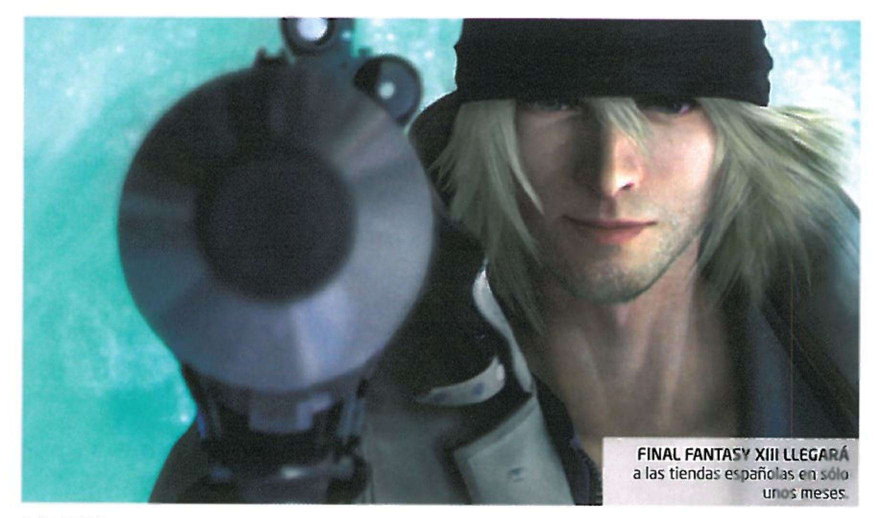
Kurt Cobain, que saltara a la fama por ser el vocalista y líder de Nirvana, ha saltado de nuevo al centro de la noticia. Si hace algunas semanas Activision anunció que Cobain sería uno de los personajes jugables del nuevo ***Guitar Hero V***, las reacciones no tardaron en llegar. Courtney Love, viuda de la estrella grunge, ha decidido demandar a la compañía por utilizar la imagen de su esposo. Desde Activision el asombro es enorme, ya que ha costado más de 3 años de negociación con Love la aparición del cantante en el juego ■



GUITAR HERO V ES una de las entregas de la saga musical más esperadas.



KURT COBAIN DURANTE UNA canción en el próximo lanzamiento de Guitar Hero.



FINAL FANTASY XIII LLEGARÁ a las tiendas españolas en sólo unos meses.

MULTI

FINAL FANTASY, MÁS CERCA

Square Enix ofrece un aluvión de novedades que nos acercan a las próximas ediciones.

Si eres de los que cuentas los días hasta que puedas tener entre manos la próxima entrega de Final Fantasy, te vas a frotar las manos. La compañía responsable del juego, Square Enix, ha anunciado que Final Fantasy XIII llegará a las tiendas el 17 de diciembre en Japón. Se espera que poco después de esa fecha se produzca el lanzamiento de la 13° entrega de la saga en Europa.

En cuanto a Final Fantasy XIV también se han dado a conocer algunas novedades, que nos muestran como esta siguiente entrega se encuentra también en un punto de su desarrollo bastante avanzado. En primer lugar, se ha podido saber que Nobuo Uematsu será el encargado de la banda sonora de esta edición. Uematsu es conocido por haberse hecho cargo de la mayoría de las bandas sonoras de la saga, así como de otros juegos de prestigio como *Super Smash Bros. Brawl*.

Además, desde Square Enix han anunciado que esta versión número 14 tendrá una couta mensual de suscripción para clientes online, como ya ocurriera en *Final Fantasy XI*.

El fenómeno está más cerca. ■

PLAY STATION 3

TRINE SE RETRASA

El juego tardará más de lo esperado por problemas en la fase de testeo. No quieren ni un solo fallo en la final.

Frozenbyte, compañía encargada de la producción de ***Trine*** ha tenido que anunciar que el lanzamiento de dicho juego para Play Station 3 va a tardar más de lo esperado. Según han declarado los responsables, este retraso de debe a problemas en la fase de testeo. Según Lauri Hyvärinen, CEO de Frozenbyte: "En consolas es un proceso que lleva semanas, incluso meses si se queda atascado en la fase de testeo. No es culpa de nadie en realidad y garantiza un producto mejor, pero el tiempo que le lleva superar esta fase puede ser frustrante"

Tras el éxito que tuvo la versión para PC, Frozenbyte espera una acogida similar de esta entrega, que también llegará a Xbox 360. Se especula que la fecha definitiva será a finales de este mismo año ■





MUY BREVES

MULTI

SONIC ABANDONA EL 3D

Sonic, el famoso personaje de Sega, volverá a las 2 dimensiones en su próxima aparición en el mundo de los videojuegos. 2010 es el año elegido para el lanzamiento de *Sonic: Project of Needlemouse*, que se acercará más a los clásicos que las últimas aventuras del mismo, las cuáles no han tenido demasiado éxito de ventas ni el apoyo de la crítica. De esta manera el erizo azúl vuelve a sus raíces.



DREAMCAST

10° ANIVERSARIO

El pasado 9 de septiembre cumplió diez años una de las videoconsolas que mayor impacto ha causado en esta industria, llegando a vender más de 10 millones de unidades por todo el mundo. Además, fue el espejo en el que se miraron las actuales Xbox 360 y Play Station 3 para combinar las bondades de los mejores videojuegos e Internet. Algunos de los clásicos que pasarán a la historia de la consola fueron: Quake III, Tech Romancer, ...



PS3

NUEVO FIRMWARE 3.0, YA DISPONIBLE

Play Station ha decidido realizar el cambio que venía planeando desde hace algun tiempo. El Firmware 3.0 es el nuevo sistema que traerá consigo una reducción importante en los tiempos de carga de los juegos, así como unos accesos directos a los títulos usados más recientes. El objetivo principal del sistema es reducir tiempos de espera.

INDUSTRIA

LAS REBAJAS LLEGAN AL HARDWARE

Hace un mes ya se anunció que algunas compañías bajarían sus precios y así ha sido.

Si hace un mes algunos expertos ya preveían una rebaja en dos de las tres grandes consolas, estas no se han hecho esperar. Por un lado, la primera en hacer esa reducción de coste fue Sony. Desde hace tiempo se esperaba una rebaja en PS3, sobretodo por la diferencia con su principal competidora, Xbox 360. Esta reducción ha llevado a Sony a poner el precio de 299,95 euros. Siguiendo sus pasos, Microsoft ha decidido una reducción en el precio de su versión Elite de Xbox 360. Dicha rebaja se cifra en unos cincuenta euros, pasando a costar de esta manera 249,95 euros. Muchas han sido las críticas vertidas sobre la presunta jugada de Microsoft para restar valor a la rebaja de su rival, sin embargo, desde la compañía americana aseguran llevar a cabo un plan estratégico totalmente independiente del resto de consolas. Nintendo, por su parte no se muestra propensa a reducciones de precio por el momento, por lo que se cumplen los prónosticos de los analistas. Dos de las tres consolas han sido rebajadas. ■



PLAY STATION 3 HA sufrido una esperada y fuerte rebaja en su precio.



PASA LA VIDA

Txema Marín
Especialista en videojuegos

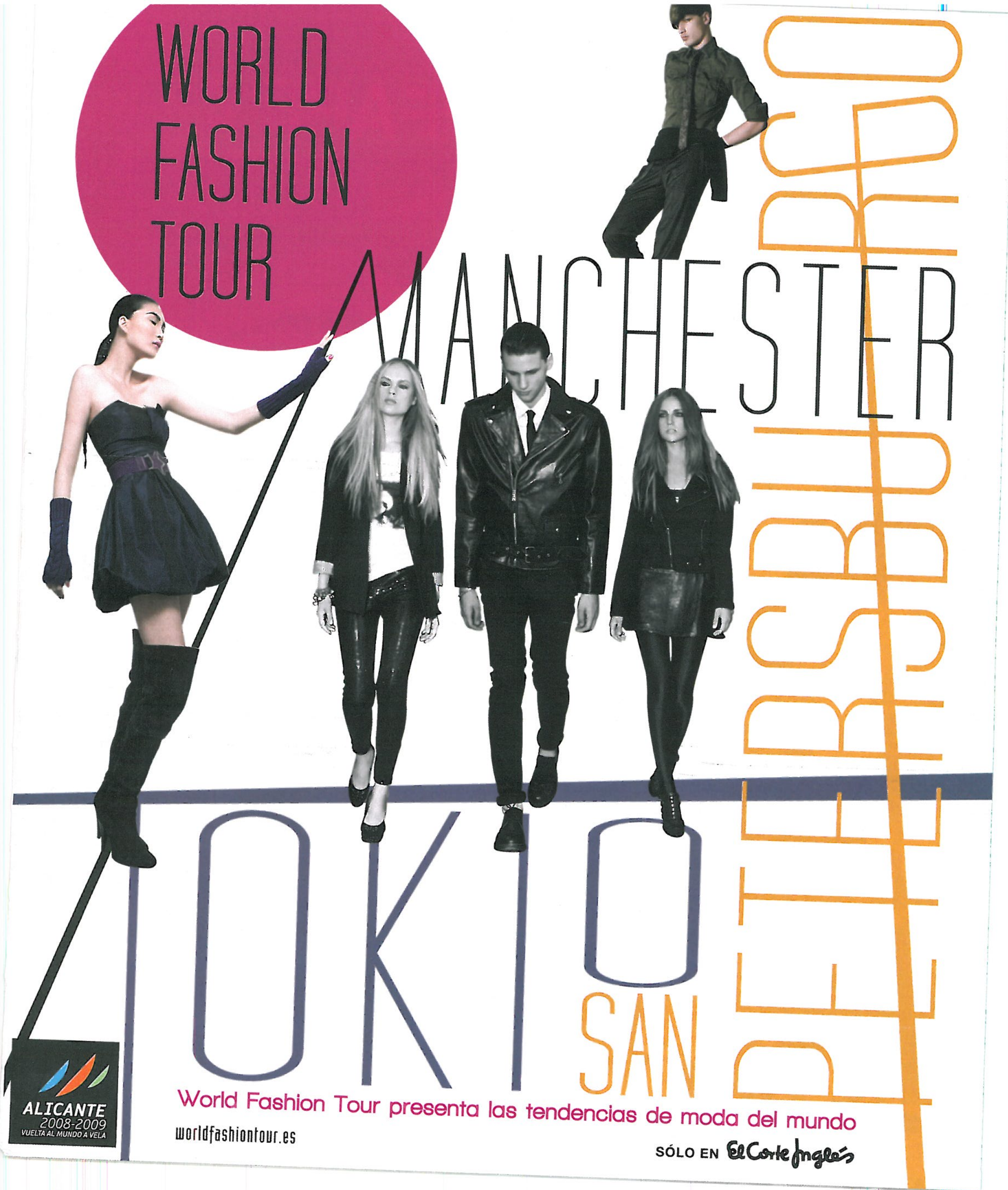
MENOS ES MÁS...

DICE LA GENTE QUE EL tamaño no importa, que todos nacemos con ciertas medidas en determinadas partes de nuestro cuerpo que algún día dejarán de crecer, para bien o para mal. A algunos les crece la barriga y a otros la cabeza, no seamos fantasmones. Sin embargo, y afortunadamente, en el mundo de las nuevas tecnologías de entretenimiento se da la extraña circunstancia de que siempre queremos las cosas más pequeñas, más portátiles y que ocupen menos espacio. Y todos estábamos deseando que una versión reducida de PlayStation 3 llegara a las tiendas.

La nueva consola, de la que ya conocerás todos los detalles, viene a sustituir a la antigua y parece que a Sony le está saliendo bien el invento. En sus primeras semanas ha sido un rotundo éxito de ventas en los tres principales mercados planetarios (léase Japón, Estados Unidos y Europa) y esto, seamos partidarios o no de la PS3, es algo que nos beneficia a todos. La competencia es necesaria, y si para ver más y mejores productos de calidad en todas las plataformas era necesario esperar a ver la PS3 Slim y que todos se pongan las pilas y no se acomoden, no puedo más que aplaudir su llegada. Bienvenida a casa.

> "PS3 Slim ha sido un rotundo éxito de ventas en Japón, Estados Unidos y Europa"




WORLD FASHION TOUR
MANCHESTER
TOKIO
SAN
PETERSBURGO
ALICANTE
2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA
World Fashion Tour presenta las tendencias de moda del mundo
worldfashiontour.es
SÓLO EN El Corte Inglés



AKIHABARABLUES.COM ESPECIAL MODERN WARFARE 2

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian.** Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

Pasen por caja por Kristian

Según parece, Activision (o, con más propiedad, Activision Blizzard) va a cobrar a precio de oro uno de los juegos más esperados de este último trimestre del año. Razones no le faltan. Con el precedente de Call of Duty 4, la secuela del título de Infinity Ward promete reventar las listas de ventas de todo el planeta y, teniendo en cuenta la crisis global en la que nos encontramos, es lícito que Activision quiera hacer la máxima caja posible.

Las críticas de la muchachada no se han hecho esperar, claro. A nadie le gusta pagar más por lo que se entiende que es un producto con unos precios bien definidos. Parecidos lloros los que ha recibido Valve sobre Left 4 Dead 2, un título que, sin haber salido a la luz, ya ha sido catalogado por unos cuantos como "una mera expansión que nos tenían que regalar en vez de cobrar por ella". La culpa la tiene Valve, claro, por tener ese currículo de Hermanita de la Caridad y dar por nuestra cara bonita tantas alegrías a la comunidad de jugadores... De PC, porque en Xbox 360 se ha acabado lo bueno. O eso es lo que confiesa un insider de la compañía de Gabe Newell, que avisa que, aunque Valve quería dar gratis también a los usuarios de la threesixty su venidero pack descargable de Left4Dead, Crash Course, mamá MS se lo ha prohibido alegando que la cosa no va así, que atenta contra el modelo de negocio de Xbox Live. Con el antecedente de los múltiples addons gratuitos para el multiplataforma consolero Burnout Paradise, me pregunto qué habría pasado si la misma gente de Valve hubiera lanzado Left 4 Dead, y, consiguientemente Crash Course, también para PS3. Aunque claro, toda moneda tiene dos caras: las malas lenguas apuntan a que Microsoft puso dinero de su bolsillo para financiar el primer addon descargable - y gratuito - de Left 4 Dead y no quería pervertir el mercado.

En fin, que al final del día para poder jugar toca pasar por caja. Y en el futuro esto no tiene pinta de cambiar, bueno sí: Como PSP Go avisa, en breve nuestros 70€ no valdrán ni para que nos den una triste caja con la que maladornar nuestra estantería. Porca miseria.

Llega lo bueno por Casidios

Cuando se puso a la venta Modern Warfare, la cuarta entrega de la saga Call of Duty, el público esperaba un juego de acción en primera persona bélico, como tantos y tantos otros del mercado, en el que a los mandos de un soldado raso iríamos por diferentes misiones, eliminando nazis, limpiando Europa de tropas invasoras, en una repetición sin demasiado sentido de los cientos de juegos de guerra que saturan el mercado.

Craso error. La secuencia de introducción de CoD 4 dejaba bien a las claras que si eso iba a verse en primera persona e iba a ser un título bélico, de ningún modo, de ninguna de las maneras se iba a repetir la fórmula al uso. Ver la acción desde los ojos de un presidente de Oriente Medio que se encamina hacia su pública ejecución en una ciudad devastada, arrasada por mercenarios, por los saqueos y por el sentimiento más absoluto de inseguridad, alejaba el conflicto de los libros de historia y lo llevaba a la primera página del telediario. No era la recreación de una guerra, sino la representación de la realidad. Pero Modern Warfare escondía mucho más. No sólo destacó por su increíble apartado gráfico, por su localización o por su realismo sonoro, sino porque intentó ofrecer lo mejor dentro de su género. ¿Una secuencia para francotiradores? No lo dudéis, tendréis la mejor del mercado. ¿Una de infiltración? Aquí tenéis Chernobyl. ¿Multijugador? Tomad dos tazas, que por algo la gente abandonó masivamente el multiplayer de Gears of War o el de Halo 3.

Treyarch intentó seguir la fórmula del éxito en World at War, la quinta entrega de la saga, y aunque en ciertos aspectos multijugador consiguió ampliar la experiencia de juego, el resultado global estaba muy lejos de igualar al de los maestros. El mismo motor gráfico ya no lucía tan bien; el conflicto volvía a localizarse en los libros de historia; la ejecución de las misiones no llevaba el sello de la excelencia. No fue un paso atrás en la saga, sino un modo pausa para que la siguiente parte realizada por Infinity Ward fuera capaz de superar la que ya es una de las obras cumbres del videojuego del S. XXI.

Los pocos vídeos mostrados hasta la fecha han puesto el grito en el cielo. Hay quien teme el síndrome Kojima al comprobar que uno de los niveles nos llevaría a escalar montañas de hielo con sendos piolets y a mantenernos ocultos entre la niebla. Los que ven fantasmas de Arctic Thunder al saber que montaríamos en motos de nieve. Los que elevan las manos al cielo al pensar que volverán las ratoneras y que poco o nada se ha aprendido de los escenarios abiertos, destructibles y con vehículos de BadCo y Battlefield. Desde aquí os lo digo: tened fe... y tened ahorrados 70 €.

El retraso en el lanzamiento de juegos como Bioshock 2, Bayonetta, Heavy Rain y tantos otros que llegarán a primeros de 2010 tiene que ver más con cierto acojone ante la apabullantes ventas que se prevén de Modern Warfare 2 que por "retrasos en el desarrollo".

LANZAMIENTOS

GTA TAMBIÉN EN PSP Y IPHONE

Después de triunfar en las grandes consolas y en DS, la saga GTA se acerca a la PSP y los teléfonos móviles con esta nueva aventura en Chinatown.

Que GTA ha sido una de las sagas más fructíferas y que mejores críticas ha cosechado en los últimos años, no es ninguna novedad. Su éxito, tanto en Play Station 3 como en Xbox 360 ha sido tal, que desde su llegada al mercado, muchos otros títulos han intentado copiar su fórmula mágica. Sin embargo, esto no ha sido suficiente y GTA da una vuelta de tuerca más. Este mes saldrá para PSP el juego *GTA: Chinatown Wars*, con el que se espera que arrasen en el mercado, más si cabe con el escaso número de lanzamientos que se están produciendo para la portátil de Sony el último año. Además, la saga no se olvida de los teléfonos móviles y ha decidido trabajar en una versión del título para ser jugada desde el iPhone o el iPod Touch. Éxito seguro. ■







LOS ENTORNOS DE CHINATOWN serán enormes para tratarse de plataformas como iPhone.



LOS ASESINATOS SEGUIRÁN SIENDO una constante en las versiones portátiles.

LA FRASE

// Los videojuegos son la forma de arte más importante de los últimos 100 años"

RON GIBERT, DISEÑADOR de juegos como Monkey Island, se olvida de un plumazo de gente como Picasso. Nos gustan los videojuegos pero...



EL SPEAKER

Pablo Juanarena
El Speaker de Radio Marca

MI PRIMER BATMAN, ¡QUÉ RECUERDOS!

HACE TANTO TIEMPO QUE YA NI ME ACUERDO. ERAN LOS TIEMPOS DE CARGAR LOS JUEGOS A TRAVES DE CINTAS DE CASETTE EN AQUEL SPECTRUM. Y es que Batman lleva aleteando entre bips desde hace unas cuantas décadas. Estábamos en los 80 y OCEAN (creo que no son los mismos que vendían calzoncillos) presentaba un juego de aventuras en 3D.

Era una época en la que las portadas de los videojuegos se alejaban mucho de lo que luego veíamos en la pantalla, pero nos daba igual. En Batman (1986) veíamos en la portada al caballero oscuro muy serio con su traje de domingo en tonos azules y los ojos blancos. Una imagen que habría espantado a Robocop con la rabia. Pero luego te ponías a jugar y veías a un señor más bien gordito dando saltos con un disfraz del que se reirían hasta los osos amorosos.

> "A partir de ahora quiero sentirme como Batman y respirar el fétido olor de Joker"

Ahora los juegos han alcanzado a sus portadas. Han pasado 23 años, pero en Batman: Arkham Asylum (2009), lo que vemos en la portada es idéntico a lo que vemos en el videojuego, y la ambientación incluso la supera. El manicomio tiene locura propia, ahora los batarangs los puedes sentir en tu mano y la ciudad de Gotham respira más tensión oscura que Pozuelo en fiestas.

Ahora ya no vale la excusa de las limitaciones técnicas. Las portadas son como los videojuegos. O deberían serlo. Lo de los píxeles estuvo bien en la prehistoria y en algún experimento retro, pero a partir de ahora quiero sentirme como Batman, donde casi puedo respirar el fétido olor que rodea al Joker. Quiero ponerme en la piel del héroe.

Por cierto, ¿alguien podría desarrollar ahora un videojuego sobre Lorna de Azpiri? Muchos lo estamos esperando.


"Risen reúne todas las papeletas para hacerse un hueco en tu lista de favoritos". Micromanía
RISEN™
Únete a la Comunidad
RISEN.DEEPSILVER.COM
16
www.pegi.info
DEEP SILVER
PIRANHA
XBOX LIVE
Games for Windows
XBOX 360

MUY BREVES

MULTI

PREY CAMBIA DE MANOS

Prey, el juego de acción en que emulamos a un nativo norteamericano en su particular lucha contra los alienígenas, ha cambiado de manos. Zenimax, empresa propietaria de Bethesda Softworks, ha conseguido hacerse con el título. En su primera edición el juego corrió a cargo de 3D Realms y Human Head Studios.



NINTENDO

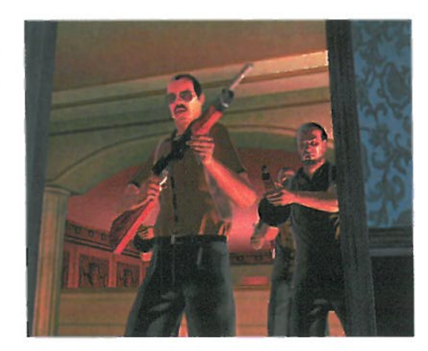
EL CANAL DE INTERNET WII GRATUITO

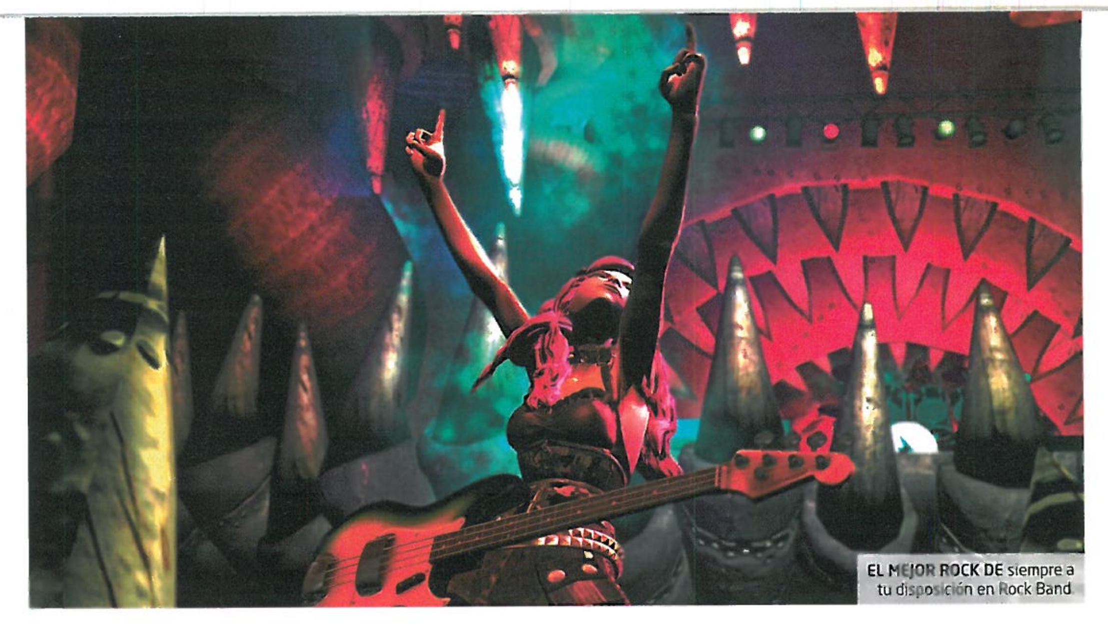
Tras un tiempo en que el coste del servicio fue de 500 Wii Points (el equivalente a 5 euros), el canal de Internet de Wii vuelve a ser gratuito desde el pasado 1 de septiembre.
Para todos aquellos usuarios que pagaron en su día por el servicio, desde Nintendo se les va a compensar con un juego de WiiWare.
De esta manera, el Canal Internet está disponible para descarga online en el Canal Tienda de la Wii.

INDUSTRIA

JOHN DILLINGER VS EA

Se ha despertado la polémica en el seno de EA en las últimas fechas. La familia de John Dillinger, popular gangster que se ha dado a conocer por la interpretación de Johnny Depp en Enemigos Públicos, ha puesta una demanda a la compañía de videojuegos por el uso del nombre de su familiar en los juegos de *El Padrino*. La acción ha sido interpuesta en los juzgados de San Francisco por el uso del nombre en dos metralletas, la Dillinger Tommy Gun y la Modern Dillinger. La polémica está servida.





EL MEJOR ROCK DE siempre a tu disposición en Rock Band

MULTI

GRANDES REBAJAS PARA ROCKBAND

Tras los lanzamientos de los últimos títulos de la saga, EA ha decidido rebajar los precios de sus productos para apoyar la campaña de ventas.

Oportunidad única. EA ha decido rebajar el precio de muchos de sus productos. Esta estrategia, que afectará a los productos de las primeras ediciones de Rockband, acerca a muchos de los fans de este juego musical a una experiencia mucho más completa. Gracias a esta posibilidad podrás formar auténticos grupos virtuales con tus amigos y tocar las mejores canciones rockeras de todos los tiempos.
Algunos de los productos estrella que podrás adquirir serán los juegos las ediciones 1 y 2 de la saga por 29'95 euros, la guitarra inalámbrica o la batería también por 29'95 euros o diversos packs de instrumentos a un precio de 49'95.
Esta oferta, que podrás disfrutar en tus provedores habituales desde mediados de septiembre incluye descuentos de más de un 50% en el precio de los productos.
Además, cabe destacar que esta oferta tiene un doble valor. Hay que recordar que los productos de las sagas *Rockband* y *Guitar Hero* son compatibles entre sí, por lo que no beneficia solo a los usuarios de los juegos de EA.
Ya no hay excusas para formar tu banda de rock y disfrutar de muchas horas de diversión hasta que te revientes los tímpanos. 'Show must go on', como dirían los chicos de Queen.



ROCKBAND HA SIDO UNO de los precursores del éxito de los juegos musicales de los últimos tiempos. Su éxito fue tan rotundo que no han tardado en llegar nuevas entregas.



ESTA OFERTA TE TRAE el pack completo de Rock Band por 49´95 euros, una oportunidad que no debes dejar escapar si eres de los que gustan de las bandas de rock n' roll.

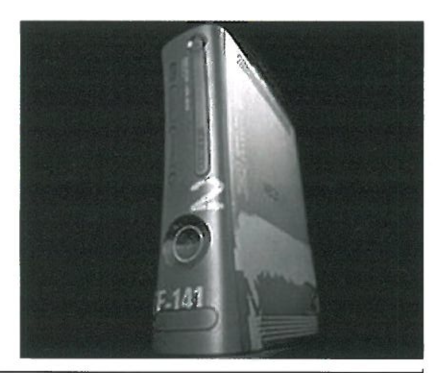

LANZAMIENTO 22 DE SEPTIEMBRE DE 2009
HALO 3
ODST
///// ORBITAL DROP SHOCK TROOPER /////
ODST
NUEVO HÉROE.
NUEVA CAMPAÑA.
NUEVO MULTIJUGADOR.
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
www.xbox.es
Bungie and the Bungie logo are trademarks of Bungie, LLC. ©2009 Microsoft Corporation. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Halo, the Halo logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
BUNGIE
Microsoft game studios
Jump in.
XBOX 360

EDICIÓN LIMITADA

XBOX 360, 250 GB DE DISCO

Microsoft anuncia edición limitada de su consola para acompañar al esperadísimo Modern Warfare 2.

El pack de edición limitada de Xbox 360 que acompañará al lanzamiento de Call of Duty: Modern Warfare 2 es noticia puesto que incluye una significativa revisión de la máquina de Microsoft al incluir un disco duro de 250 GB. Según ha anunciado Larry Hryb, en un reciente encuentro con la prensa con motivo del nuevo videojuego bélico de Activision, esta consola será de edición limitada, y se venderá conjuntamente con el título por unos 399 dólares. ■



LA FRASE

"Un Guitar Hero sin consola es posible"

"DEBERÍAIS ESPERAR VER algunos de nuestros productos jugándose en una televisión sin necesidad de una consola", ha declarado Bobby Kotik, ejecutivo de Activision. "Creo que un Guitar Hero sin consola podría funcionar igual de bien en términos de jugabilidad y ofrecer una mayor influencia con las first-party en contenido descargable y modelo de negocio", ha añadido.

SONY SE PONE GENEROSA

PSP GO TE REGALA EL GRAN TURISMO

Una campaña ofrece la descarga del juego completo de manera totalmente gratuita para nuevos compradores.

Sony quiere que su nueva consola portátil sea un éxito y por ello está haciendo promociones que lleguen al gran público. La última es, si cabe, la más importante de todas. La compañía nipona ha decidido que todos aquellos que adquieran una PSP Go! entre los días 1 al 10 de octubre podrá conseguir sin coste adicional una copia del juego de conducción más laureado de los últimos años, *Gran Turismo*.

Para ello, lo único que hay que hacer es crearse una cuenta PS Network y descargar de manera completamente gratuita el tema de *Gran Turismo* que encontrarás. Una vez lo hagas te enviarán un código de descarga que te permitirá bajar el juego completo en su versión online.

No hay excusas para no disfrutar de un juego de velocidad como este. Recuerda que esta oferta solo es válida hasta el día 10 de este mes. ■

INDUSTRIA

NACE DC ENTERTAINMENT

Warner ha decidido crear una filial dedicada a los videojuegos, entre otras cuestiones.
Su ámbito de trabajo será el entretenimiento.

Warner, una de las empresas norteamericanas de mayor trascendencia a nivel cinematográfico, ha decidido crear una compañía adicional que se encargue del mercado del entretenimiento. Su trabajo se centrará en el cine, la televisión y, por supuesto, los videojuegos. El éxito cosechado por Koch Media con el videojuego ***Batman Arkham Asylum*** ha podido impulsar la creación de esta empresa, que dirigirá Diane Nelson, ex-presidenta de Warner Premiere. ■



TRAS UNA LARGUÍSIMA DÉCADA de espera, la estrategia espacial va a contar con el deseadísimo nuev



DC ENTERTAIMENT ESPERA SERVIRSE de la fama de algunos de sus personajes en los videojuegos. ¿Cómo harán para repartirse las licencias? En la imagen, el Joker.

MMO PLAYER

MUNDOS PERSISTENTES ONLINE EN TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA

AION: TOWER OF ETERNITY

BATALLA POR LA ETERNIDAD

Tras la larga espera llegó Aion y sus personajes alados harán las delicias de los fanáticos de los MMOs.

El universo fantástico de AION abre sus puertas en estos días. Los enormes entornos y el detalle gráfico con el que se ha pretendido crear este nuevo MMORPG son la clave que, seguro, elevará la popularidad del juego. Bueno, eso y las alas de los personajes.

El juego de la coreana NC Soft nos da a conocer a dos razas: los Elyos y los Asmodians que representan, y en esto pecan de obvio, a la Luz y la Oscuridad. Pero también representan los mundos de la tierra y los cielos, respectivamente. Los personajes, alcanzado el nivel 10 de experiencia adquirirán alas que les permitirán volar y aplicar técnicas de combate aéreo en sus luchas y, cómo no, trasladarse de un mundo al otro.

Ambos mundos están conectados a través de la Torre de la Eternidad pero hasta el punto en el que comienza el juego habían sido mundos completamente separados que vivían en la completa ignorancia de la existencia de los otros. Descubrirse no será una buena noticia, sino el principio del caos, el combate, la lucha entre ambas facciones.

Es entonces cuando el jugador descubre que no están solos, sino que existe una tercera facción, los Balaur, una tercera especie que se encargará de establecer el balance entre el nivel de una facción y la otra y que estará completamente controlada por la inteligencia artificial.

Con escenarios cambiantes a medida que progresa una u otra facción sobre ellos, Aion presta mucha atención al detalle gráfico. Especialmente, cuando el jugador comienza la partida, tendrá que editar a su personaje escogiendo entre decenas y decenas de opciones (¡hasta la voz es editable!) que hacen casi imposible encontrar dos personajes iguales, y eso que tan sólo se diferencian 4 clases iniciales: guerrero, clérigo, mago y explorador. ■



LOS ENEMIGOS DE ESTE universo resultan temibles.



RUNES OF MAGIC

Ya en español y con nuevo contenido: una nueva mazmorra de asalto, un minijuego en solitario. Sorpresas casi a diario.



BOUNTY BAY

Frogster ha anunciado nuevas clases para Bounty Bay Online, el MMO de piratas, que llegarán con su inminente expansión 'Beyond the Horizon'.



ULTIMA ONLINE

Electronic Arts ha desvelado una nueva raza jugable para Ultima Online, Las Gárgolas. Esta nueva raza aparece en la octava expansión del juego, 'Stigyan Abyss'.




AL CONSEGUIR LAS ALAS se abre un mundo de posibilidades

EL DISEÑO DE PERSONAJES es uno de los puntos fuertes.


LAS MISIONES Y BESTIAS de Aion son muy atractivas

> **3 facciones**

TODOS CONTRA TODOS

En determinados momentos de la historia, la misión hará que enemigos como son Elyos y Asmodians se enfrenten a Balaurs de manera conjunta provocando que las facciones tengan que elegir su estrategia para derrotar al enemigo común sin dejar que el otro enemigo salga beneficiado. Aion plantea, pues, su mecánica en el concepto de PvPvE (contra jugador y contra entorno al mismo tiempo).


LAS BATALLAS PVP PROMETEN, y mucho.


EL APARTADO GRÁFICO DEL juego es de diez



FLORENSIA

El MMORPG gratuíto de Burda:IC se renueva casi por completo y entra en su 'Segunda Temporada' gracias a la expansión 'Florensia Season 2'. La expansión añade un nuevo modo de juego, donde se vivirán batallas de hasta 24 jugadores contra otros 24, nuevos escenarios y un nuevo sistema de mascotas. Compruébalo todo en ***es.florensia-online.com***



AVALON HEROES

Este nuevo MMO de rol y estrategia online estrena página web y en ella desvela a los doce héroes que protagonizarán el título. Un juego con un gran aspecto. Echa un vistazo en ***http://avalon.alaplaya.net***



FREE REALMS ES MUY divertido y es gratis, con opción de compras premium.

FREE REALMS

ROL, MINI-JUEGOS Y MUCHOS COLORES

¿Pero cuándo va a empezar el espectáculo? ¡Ya llevamos un rato esperando!

Ya está disponible la versión en castellano de Free Realms, un divertido MMO para todos los públicos.

Hace unos cuantos meses os hablamos de *Free Realms*, justo antes de que Sony Online Entertainment (creadores de Everquest, Star Wars Galaxy...) lo lanzaran y lo convirtieran en un fenómeno imparable que ya cuenta con más de 5 millones de usuarios en todo el mundo. Por fin, ya está disponible la versión en castellano del juego, la mejor noticia para que todos los aficionados a los MMOs se adentren en el fantástico mundo de este juego de distribución gratuita, y sin cuotas.

La versión traducida y doblada a nuestro idioma tiene un aspecto extraordinario y funciona a la perfección sobre cualquier navegador de Internet. Es increíble el diseño y el acabado gráfico del juego, sobre todo cuando lo vemos funcionar sobre la ventana de una navegador web. Como ya os avanzamos en su día, Free Realms es un MMO para todos los úblicos, por lo que está especialmente indicado para los jugadores más pequeños, ya que la violencia, la sangre y demás elementos tan típicos de estos juegos no aparecen en Free Realms.

En el juego, por supuesto, hay que crear un personaje único entre las dos razas disponibles (humanos y hadas) y, a partir de aquí, dedicarte a vivir las experiencias que ofrece este mundo virtual, abierto, persistente y lleno de gente: combate contra feas criaturas, busca tesoros, sube de nivel, mejora tus habilidades, juaga a decenas de videojuegos... En Free Realms la clave está en el elegir profesión (ninja, guerrero, cocinero, conductor de carreras, arquero, minero...) dependiendo de a qué te guste jugar. Cada una de ellas reserva sorpresas, objetos, ropas y misiones exclusivas a cada jugador. Además, puedes disfrutar del juego de carreras que incluye, del fantástico juego de cartas virtuales y del inminente juego de fútbol que llegará en una nueva expansión. Además, puedes tener una mascota. ■

PUEDES TENER UNA CUENTA premium por 4,99 € al mes.

CREA TU PERSONAJE ÚNICO y dale vida.



COMO SIEMPRE, AQUÍ HAY tiendas de todo.

PUEDES TENER UNA MASCOTA y cuidarla, enseñarla trucos y ponerle ropa.

EL MUNDO DE FREE realms es de lo más colorido.



HELLO KITTY
Acaba de terminar la fase de beta abierta de la versión europea de Hello Kitty Online, el MMO basado en los personajes de Sanrio. *>hellokittyonline.eu*



WORLD OF BATTLES
El genial juego online estrategia en tiempo real ya se ha lanzado oficialmente. Descarga el juego en *>www.worldofbattles.com*



DRAGON BALL ONLINE
El esperadísimo MMORPG de Goku y compañía tendrá beta cerrada en Corea este mismo noviembre. *>www.dbo-esp.com*

LAST CHAOS

BATALLAS EN EL MUNDO DE IRIS

Este juego de la empresa coreana Barunson es uno de los MMOs gratuitos con más tirón en nuestro país. ¿Te apetece dar un paseo por el convulso y peligroso mundo de Iris?

Como ya sabéis, en esta sección de la revista queremos darle mucho protagonismo a todo tipo de MMOs y ahora son muchos los títulos que adoptan la modalidad de 'Free to Play', es decir, la de distribuirse sin costes ni cuotas de suscripción. Este es el caso de *Last Chaos*, un juego editado en Europa por Gamigo y que cuenta con una versión en castellano desde hace un buen número de meses. La comunidad de jugadores hispana es muy activa y el título ya ha enganchado a muchos aficionados al género en España.

Sólo o mal acompañado

Uno de los elementos más llamativos de *Last Chaos* son las 'mazmorras privadas'. En estas instancias, diseñadas especialmente para cada tipo de personaje, hay que enfrentarse a todos los peligros completamente solo. Pero también hay mazmorras para grupos y un buen número de opciones de juego PvP, como los asedios al castillo, las batallas entre clanes...

UNA COMPLETA EXPERIENCIA JUGADOR CONTRA JUGADOR



LAS CIUDADES SON EL centro de los negocios y profesiones.



LAS MAZMORRAS ENCIERRAN ENEMIGOS de todo tipo.

ELIGE PERSONAJE Y SALA al peligroso mundo de Iris.

> **Clases**

ELIGE BIEN, Y NO MIRES CON QUIEN

Hay seis clases de personajes diferentes en Last Chaos: titán, caballero, maga, ladrona, clérigo y hechicero. Los titanes son los típicos guerreros, creados por el dios de la oscuridad (Eres) para liderar su guerra contra la Luz. El caballero es el típico paladín, perteneciente a la orden de Caballeros de Apolo, el dios de la luz. A sus habilidades en el combate se suman su destreza en la defensa. La maga y la ladrona son los típicos personajes presentes en los juegos de rol. Todas estas clases pertenecen a la raza de los humanos.
Otra raza presente en el juego, los altos elfos, cuentan con dos clases propias, el clérigo y el hechicero. El primero es el único con poder de sanación en el juego, lo que hace su presencia imprescindible en cualquier grupo. los hechiceros son los maestros en el control de criaturas de todo tipo, otra habilidad muy apreciada dentro del mundo de *Last Chaos*.



No te pierdas las promociones sobre *World of Warcraft* que tenemos preparadas

OCTUBRE
Ya eres uno de nosotros
› **The Burning Crusade Collector's Edition.** Poseer esta edición exclusiva está al alcance de muy pocos.

NOVIEMBRE
Bienvenido a Rasganorte
› **Guía Wrath of the Lich King.** Seguro que la vas a necesitar...
› **Camisetas Lich King.** Todos sabrán hasta dónde has llegado.

DICIEMBRE
El Rey exánime te espera
› **Collector's Lich King.** Una edición especial para auténticos fanáticos.
› **Alfombrilla Lich King.**



UN CATACLISMO ASOLA

El mundo de World of Warcraft nunca volverá a ser el mismo, el Dragón Aspecto Alamuerte ha despertado y su aliento devastará los continentes para siempre. Nuevas razas, profesiones, sistemas de talentos... Azeroth ha cambiado, aventurero.

La futura expansión de *World of Warcraft*, ***Cataclysm***, –la tercera de la lista–, fue anunciada oficialmente durante la pasada feria *Blizzcon'09* celebrada en California.

Cataclysm supondrá un lavado de cara radical al MMO más popular de los últimos años, actualizando contenidos ya vetustos y proponiendo nuevas retos. Lo más espectacular, dentro del largo elenco de novedades, es la reestructuración del mapa del juego acontecida tras el despertar del Dragón Alamuerte: Su vuelo arrasará Azeroth y transformará zonas ya conocidas, renovándolas en muchos aspectos, amén de revelar áreas hasta ahora ocultas.

Este suceso también sirve para incorporar dos razas nuevas a la Horda y la Alianza: Goblins y Ferocanis, respectivamente. El devenir de la historia justifica razonadamente porqué estas razas buscarán protección en cada una de las facciones.

Al mismo tiempo, se han aumentado las combinaciones posibles de razas y clases, a partir de ahora podremos ver Orcos magos, Taurens paladines o Enanos chamanes.

EL DRAGÓN ALAMUERTE HA DESPERTADO Y VUELVE CON MUY MALA LECHE

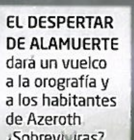
El nivel máximo sube a 85, muestra de que el acento está puesto en modificar la experiencia global del juego y no en aportar más contenidos a los 80. Aunque tampoco éstos se quedarán exentos de novedades: Uldum, Grim Batol y la gran Ciudad Sumergida de Vashj'ir bajo el mar, amén de nuevas opciones para bandas.

Las hermandades recibirán un nuevo sistema de leveling, incluyendo logros de hermandad y otras mejoras.

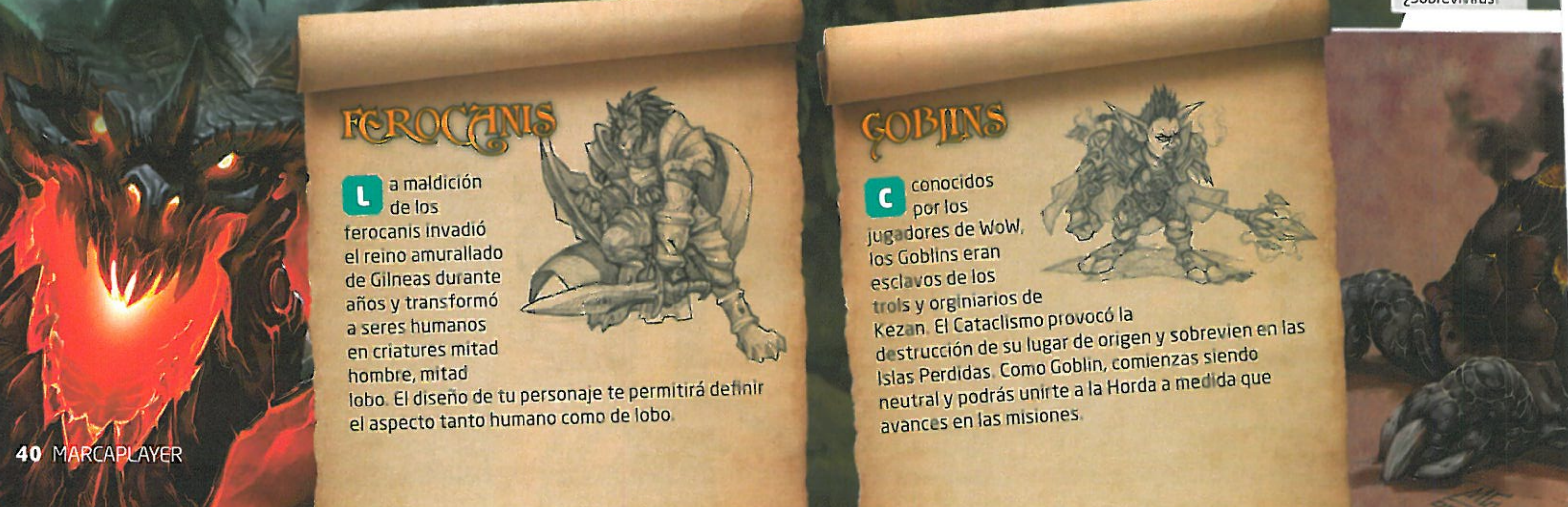
Arqueología será la nueva profesión secundaria que permitirá desenterrar artefactos y obtener nuevos beneficios, por lo visto relacionados con la Senda de los Titanes, un añadido sistema de talentos con nuevas habilidades.

La fecha de lanzamiento de ***WoW: Cataclysm***, en algún momento de 2010.





EL DESPERTAR DE ALAMUERTE dará un vuelco a la orografía y a los habitantes de Azeroth. ¿Sobrevivirás?



FEROCANIS

La maldición de los ferocanis invadió el reino amurallado de Gilneas durante años y transformó a seres humanos en criatures mitad hombre, mitad lobo. El diseño de tu personaje te permitirá definir el aspecto tanto humano como de lobo.

GOBLINS

Conocidos por los jugadores de WoW, los Goblins eran esclavos de los trols y orginiarios de Kezan. El Cataclismo provocó la destrucción de su lugar de origen y sobrevien en las Islas Perdidas. Como Goblin, comienzas siendo neutral y podrás unirte a la Horda a medida que avances en las misiones.



BLIZZCON '09

La presentación oficial de World of Warcraft: Cataclysm tuvo lugar en la pasada edición de la Blizzcon, los días 21 y 22 de agosto en Anaheim, California. Los participantes pudieron probar las zonas iniciales de los Goblins y Ferocanis.
>www.wow-europe.com

AZEROTH

Horda

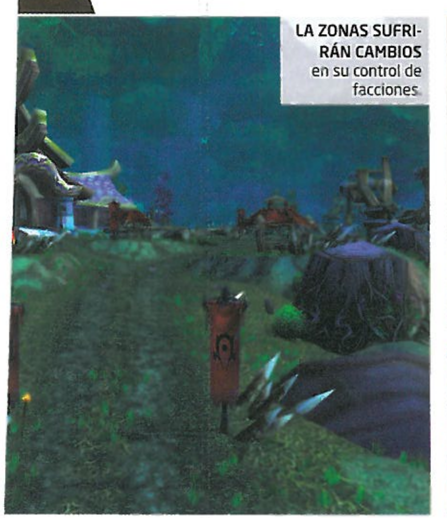
- **Orco:** Mago.
- **No-muerto:** Cazador.
- **Tauren:** Paladín y Sacerdote.
- **Trol:** Druida.
- **Elfo de Sangre:** Guerrero.
- **Goblin:** Caballero de la Muerte, Cazador, Mago, Sacerdote, Pícaro, Chamán, Brujo y Guerrero.

Alianza

- **Humano:** Cazador.
- **Enano:** Mago y Chamán.
- **Elfo de la Noche:** Mago.
- **Gnomo:** Sacerdote.
- **Draenei:** ---.
- **Ferocanis:** Caballero de la Muerte, Druida, Cazador, Mago, Sacerdote, Pícaro, Brujo y Guerrero.

EL NUEVO MUNDO DE AZEROTH

A partir de Cataclysm, todo Azeroth se podrá sobrevolar en monturas aladas, algo que muchos niveles altos agradecerán. Prácticamente todas las zonas sufrirán cambios importantes: **Los Baldíos** se partirán en dos nuevas zonas; **Desolace** estará cubierta de agua y zonas verdes; **Costasur** pasará a manos de la Horda. **La Cueva de los Lamentos** será ahora una zona verde y frondosa; **Azshara** será la nueva zona inicial Goblin y **Gilneas** la Ferocanis, ambas de level 1-15. Siete nuevas zonas serán incorporadas: Twilight Highlands, Monte Hyjal, Deepholm, Uldm, Gilneas, Las Islas Perdidas y la Ciudad Sumergida de Vash'jir.



LA ZONAS SUFRIRÁN CAMBIOS en su control de facciones.







PUES SÍ, LOS CONCEPTS tienen también una gran pinta. Este nos recuerda a Mundodisco.





GILNEAS SERÁ LA ZONA inicial de los Ferocanis, pero también un campo de batalla para PvP.

Phasing

Esta característica ya incorporada en Wrath of the Lich King permitirá que el mundo cambie en consonancia con la resolución de nuestras misiones. Las líneas de costa se modificarán, etc...

MAZMORRAS Y RAIDS

Muchas novedades para los amantes de las mazmorras y bandas:
Las Tierras de Fuego serán una nueva raid y permitirán ir al plano Elemental y visitar a Ragnaros. Uldum tendrá dos mazmorras: La ciudad perdida de Tol'vir y Halls of Origination (una ciudad de titanes). Grim Batón tendrá una mazmorra y una instancia de raid. Skywall será el plano elemental del aire y ofrecerá también una mazmorra y una raid. Las Minas de la Muerte y Castillo de Colmillo Oscuro tendrán una versión heróica para level 85 y Las Cavernas Rocanegra, una mazmorra nueva.

PvP

- **Nuevo Campo de Batalla:** La Batalla de Gilneas será un nuevo escenario PvP donde el objetivo será conquistar distritos.
- **Tol'barad:** Zona PvP y foco de misiones diarias. Una batalla tendrá lugar cada cierto tiempo y el ganador podrá acceder a la prisión con misiones y recompensas extra.

Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes .. y el Chiquilicuatre.

Titulo	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.4story.es
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com
Argentum	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	ao.alkon.com.ar
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	conquista.91.com
Dofus	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.dofus.com/es
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	fiesta-online.gamigo.es
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	ff11europe.com
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.florensia-online.com
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	es.guildwars.com
Ikariam	Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	ikariam.es
Kart'n Crazy	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/kartncrazyhome
La Prision Online	PC	Rol	14,95 €	14,99€ Trimestral	prisonserver.com
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lastchaos.gamigo.es
Los Khanes	PC, Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito	www.mmozone.com/khan-wars-es
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.metin2.es
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.nostale.es
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/pangyahome
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.pristontale2.com
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.runesofmagic.com
Runica	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.runica.net
S4 League	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	s4.es.alaplaya.net
Shot Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	shot-online.gamigo.es
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	es.smash-online.com
Ys online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.ysonline.com
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	www.war-europe.com
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.warriorepic.goa.com
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	www.wow-europe.com
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	www.battlegroundeurope.com

*Micropagos para contenidos Premium

¡NOS GUSTA!

War of Angels

Todavía no se ha lanzado, pero ya ha llamado nuestra atención poderosamente. War of Angels es un MMO que traerá a Europa la empresa Gamigo (Last Chaos...) y que ahora se encuentra en su fase de beta cerrada. Puedes apuntarte a esta beta dándote de alta en la página web oficial del juego. War of Angels cuenta con unos gráficos estilo 'cell-shading' que le sienta muy bien.

> http://warofangels.gamigo.com/

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro pais se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

20Mb
A todos

12Mb
A todos

6Mb
A todos

3Mb
Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.

1Mb
RuneScape, Virus, La Prisión,

0 5 10 15 20

Tarifas en España

¿Qué conexión te interesa? *Precios incluyen línea

Jazztel
↓20Mb ↑1Mb
50,9€/mes
Gaming: Fastpath

Ya.com
↓10Mb ↑512Ks
38,22€/mes
Gaming: ----

ONO
↓6Mb ↑300Ks
46,4€/mes
Gaming: ----

Telefónica
↓6Mb ↑320Ks
63,64€/mes
Gaming: ----

Vodafone
↓6Mb ↑300Ks
40,48€/mes
Gaming: ----

Orange
↓6Mb ↑512Ks
45,2€/mes
Gaming: ----

MARQUEMOS 10 MILLONES DE GOLES EN CASA

Y OTROS 10 MILLONES FUERA. REESCRIBAMOS LA HISTORIA ANTES DEL DESAYUNO Y LEVANTEMOS LA COPA ANTES DE LA COMIDA. EVITEMOS A LOS DEFENSAS CON EL REGATE DE 360 GRADOS. APROVECHEMOS EL CAMPO AL MÁXIMO CON UN MEJOR CONTROL, PASES PRECISOS Y UN POSICIONAMIENTO PERFECTO. PONTE EN JUEGO ESTA TEMPORADA. ÉCHATE UN FIFA.



ÉCHATE UN FIFA 10

EA SPORTS

A LA VENTA EL 1.10.09

PLAYSTATION 3

FIFA 10

3

www.pegi.info

PS3™

PlayStation 3

PlayStation Network

RESERVALO YA EN

GAME

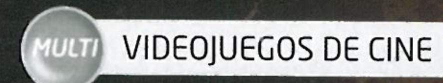
Tu especialista en videojuegos

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

FIFA.EASPORTS.COM

> Reportajes

La madre del cordero, colega



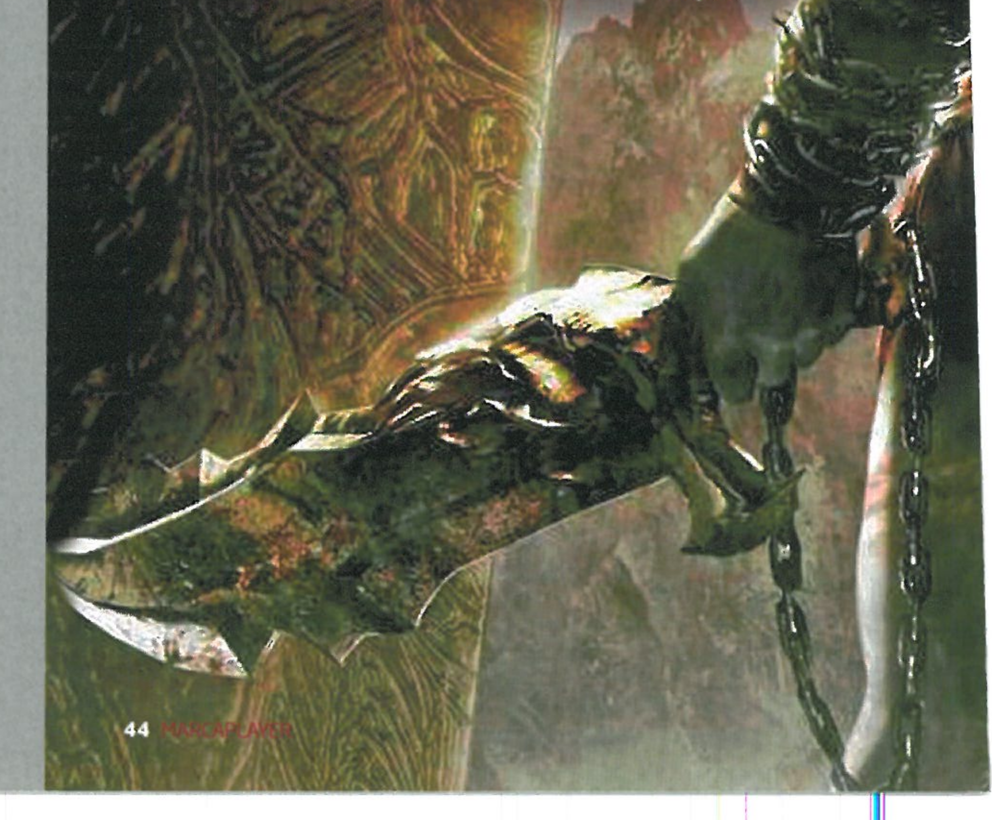
AL CINE JUGANDO

O cómo el mundo del cine se dio cuenta que los grandes guiones no siempre están escritos para ser mostrados en la pantalla grande.



Por Juan García

El mundo de los videojuego y el cine siempre ha estado unido por una fina línea. Pero no fue hasta 1993 cuando se selló su matrimonio. Todo empezó con Super Mario Bros, una producción demasiado larga y carente de sentido que se estrelló completamente en la taquilla. Desde entonces nos han sorprendido decenas de nuevas películas basadas en nuestros personajes de videojuego favorito. Con el crecimiento de nuestro sector el trasvase de personajes y argumentos se ha ido haciendo mayor hasta llegar a nuestros días. Mientras escribíamos este número hemos podido enumerar hasta 50 títulos que llegarán a los cines de tu barrio durante los próximos tres años. Esa es toda una declaración de intenciones por parte de la industria del cine. Posiblemente un tercio de ellas acabe canceladas, otro tercio se retrasará hasta dios sabe cuando y de las restantes sólo 10 mereceran la pena... Y es que las cifras de ventas mandan. Los videojuegos han sido el sector de entretenimiento que más dinero ha facturado durante el pasado año. Mientras el cine se estanca, e incluso retrocede. La mejor solución: aprovecharse del éxito ajeno. ■



DEAD SPACE



› La propia Electronic Arts ha sido la compañía interesada en la creación de la película.

› Dead Space ya tiene una película animada: Dead Space Perdición. Narra como la nave USG Ishimura desentierra una antigua reliquia que muchos creen que prueba la existencia de Dios. Sin embargo lo que consiguen es despertar a un virus alienígena que transformará a la tripulación en criaturas sedientas de sangre. La versión para cines será su secuela.

Ficha técnica

Director:
D.J. Caruso (Disturbia, La conspiración del Pánico)
Guionistas:
Por Confirmar
Productores:
Marty Bowen y Wyck Godfrey (Gears of War)
Actores:
No confirmados

Estudio:
Por confirmar
Estreno:
2011-2012
Presupuesto:
+100.000.000 $
Juego disponible en:
PS3, 360, PC y Wii

03:20 / 110:00



player

GOD OF WAR



› El proyecto comenzó a moverse en 2005, con el lanzamiento de God of War. Contaba en sus inicios con la completa implicación de David Jaffe. Ahora mismo el proyecto parece parado.

› Se ha llegado a hablar de Djimon Hounsou (Diamantes de Sangre, Amistad) como protagonista, pero no hay nada confirmado.

Ficha técnica

Director:
Bret Rattner (Hora Punta, X-Men 3)
Guionistas:
David Self
Productores:
Atlas Entertainment
Actores:
No confirmados

Estudio:
Universal Pictures
Estreno:
2010-2011
Presupuesto:
+100.000.000 $
Juego disponible en:
PS2 y PS3

03:20 / 110:00



player

¡PERO ESTO QUE ES!







› Asteroids tendrá su propia película. Sí, los juegos de 1979 sin argumento también pueden llegar al cine. El proyecto tiene cierta envergadura, ya que Universal y el productor de Transformers son los que están encargados de su realización.

› Second Life, el inclasificable juego de convivencia gratuito también podría llegar al cine. Gore Verbinsky (Piratas del Caribe) ha comprado sus derechos.

› Los Sims tampoco se quieren perder una visita por Hollywood. La Fox y EA pretenden demostrarnos que no es tan absurdo como parece.



03:20 / 110:00



player

LOST PLANET ★★★★★



› Desde Capcom afirman que desde el primer momento del desarrollo crean los juegos pensando en su traslación a la pantalla grande.

› La magnitud del proyecto es sólo comparable a la de Square y su versión de Final Fantasy, la mejor prueba es que la conferencia del E3 08 de Capcom estuvo dedicada a esta película.

› Será una superproducción al uso, en contra de rumores que decían que sería una película CGI.

Ficha técnica

Director: **No confirmado**
Guionistas: **David Hayter** (X-Men, Watchmen)
Productores: **Avi Arad** (Spiderman, X-Men)
Actores: **No confirmados**
Estudio: **Warner Bros**
Estreno: **2010**
Presupuesto: **200.000.000 $**
Juego disponible en: **PC, PS3, 360**

03:20 / 110:00  

HALO ★★★★★



Ficha técnica

Director: **¿Steven Spielberg?**
Guionistas: **Stuart Beattie** (Piratas del Caribe)
Productores: **Dreamworks**
Actores: **No confirmados**
Estudio: **Dreamworks**
Estreno: **2012**
Presupuesto: **+120.000.000 $**
Juego disponible en: **Xbox, 360 y PC**

› En un principio era un proyecto de Peter Jackson (El Señor de los Anillos) y Neil Blokkamp (Distrito 9). Finalmente esa colaboración no llegó a buen puerto.

› El argumento estaría basado en el libro 'The Fall of Reach', que narra acontecimientos anteriores a la trilogía de juegos.

› Stuart Beattie comenzó a escribir el guión por voluntad propia y sin recibir pago alguno.

03:20 / 110:00  

KANE & LYNCH: DEAD MEN ★★★★★



› El argumento girará en torno a la relación de Kane (Bruce Willis) y Lynch, mientras recuperan un icrochip de gran valor.

› El papel de Lynch todavía no está cerrado, y aunque Billy Bob parece tenerlo cerca, Mickey Rourke es el otro gran candidato para copar el cartel de esta película.

Ficha técnica

Director: **Simon Crane**
Guionistas: **Kyle Ward**
Productores: **Adrian Askarieh y Daniel Alter, Jason Blumenthal y Todd Black, y the Willis Brothers Co**
Actores: **Bruce Willis** (La Jungla de Cristal,) **Billy Bob Thornton** (Bandidos)
Estudio: **Lionsgate**
Estreno: **2010**
Presupuesto: **150.000.000 $**
Juego disponible en: **PS3, 360 y PC**

03:20 / 110:00 

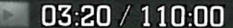
¡VAYA FALLO! ★★★★★



› Uwe Boll, posiblemente el alemán más odiado por todos los amantes del buen cine. Se ha dedicado a adquirir licencias para hacer bodrios infumables. Entre sus películas encontramos 'joyas' como Alone in the Dark y Bloodrayne.

› The Wheelman nació como un proyecto conjunto entre el mundo del cine y del videojuego, ambos protagonizados por Vin Diesel. El nefasto resultado del juego lastró una prometedora película de acción, que nunca se realizará.

› Castlevania, uno de los juegos con mayor fama, también tuvo su proyecto. Se canceló sin más.

 03:20 / 110:00 

WARCRAFT ★★★★★



› La historia abarcará desde Warcraft III: Frozen Throne, hasta World of Warcraft.

› Blizzard está muy involucrada en el proyecto, aunque avisan que "no será una interpretación literal del juego".

› Pretende tener el mismo estilo de películas como Braveheart o la saga del Señor de los Anillos. Es decir "épico, grande, asombroso y lleno de intrigas y todas eso que hace que ames a unos personajes y odies a otros"

Ficha técnica

Director: **Sam Raimi (Posesión Infernal, Spiderman)**
Guionistas: **Chris Metzen**
Productores: **Legendary Pictures**
Actores: **No confirmados**
Estudio: **Warner Bros**
Estreno: **2011**
Presupuesto: **Desconocido**
Juego disponible en: **PC**

03:20 / 110:00 

PRINCE OF PERSIA



› Basado en la primera entrega de la trilogía anterior, subtitulada las Arenas del Tiempo, sigue el argumento del juego como pocas adaptaciones. Si tiene éxito posiblemente veamos secuelas: La fuerza interior y Los Dos Tronos.

› Se retrasó hasta la fecha actual de estreno para no gastar dinero de más en los efectos especiales y no coincidir con la segunda parte de Transformers.

Ficha técnica

Director:
Mike Newell (Cuatro bodas y un funeral, Donnie Brasco)
Guionistas:
Carlo Bernal, Jordan Mechner
Productores:
Jerry Bruckheimer
Actores:
Jake Gyllenhaal (Brokeback Mountain, Donnie Darko), Emma Artenton (Quantum of Solace)
Estudio:
Walt Disney Pictures
Estreno:
28 de mayo 2010
Presupuesto:
200.000.000 $
Juego disponible en:
Xbox, PS2, PC, DS, PSP, 360, PS3

03:20 / 110:00 player

GEARS OF WAR



Ficha técnica

Director:
Len Wiseman (Jungla 4.0, Underworld)
Guionistas:
Stuart Beattie (Piratas del Caribe)
Productores:
Wyck Godfrey y Marty Bowen
Actores:
Clive Owen (Sin City) y Kate Beckinsdale (Underworld)
Estudio:
New Line Cinema
Estreno:
2010
Presupuesto:
+150.000.000 $

› El guión ha sido filtrado y los situaría en las guerra Pendulo, justo antes de los hechos narrados en el primer Gears of War. Por tanto la película acabará con Marcus Fénix en la cárcel.

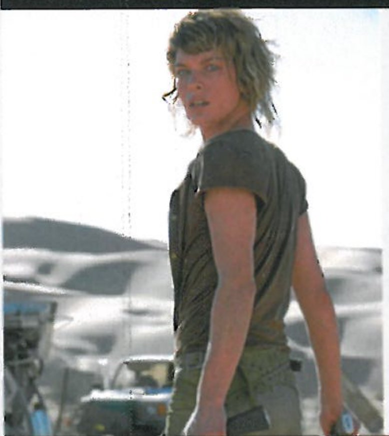
› Len Wiseman, su director, ha confesado que no tenía ni idea de que era Gears of War, pero la idea le gustó tanto que se compró una Xbox 360 para saberlo todo sobre ello.

› Cliffy B. ha declarado que no quiere a un cachas de protagonista. Su preferido es Clive Owen.



03:20 / 110:00 player

RESIDENT EVIL: AFTERLIFE



› Continua la historia de las tres películas anteriores, con Alice como gran protagonista de la cinta.

› Esta vez se encontrará con Leon S.Kennedy, Claire Redfield, Albert Wesker...

› Se lanzará en 3-D para los cines que lo soporten.

Ficha técnica

Director:
Paul W.S. Anderson (Death Race)
Guionistas:
Paul W.S. Anderson
Productores:
Constantin Film Produktion
Actores:
Milla Jovovich
(El Quinto Elemento, Juana de Arco),
Jensen Ackless (Supernatural)
Estudio:
Screen Gems
Estreno:
27 de agosto 2010
Presupuesto:
50.000.000 $
Juego disponible en:
Saturn, PSone, Gamecube, Advance, PS2, PC, DS, PSP, 360, PS3, Wii, Dreamcast, GB

03:20 / 110:00 player

CUALQUIER TIEMPO PASADO...



› Mortal Kombat llegó en 1995, dirigida por Paul W.S. Anderson. Recaudó más de 120 millones de dólares, pero fue vapuleada por la crítica.

› Street Fighter tiene dos con actores reales. La primera data de 1994, con Van Damme a la cabeza, un verdadero fiasco. La segunda, de este mismo año, sigue siendo infame.

› Tomb Raider es probablemente la saga que más fama ha adquirido en el mundo del cine. Puede que haya tercera parte, sin Angelina Jolie.



03:20 / 110:00 player

BIOSHOCK



› El director original iba a ser Gore Verbinsky, pero una reducción en el presupuesto de la película hizo que éste rechazará continuar con el proyecto.

› Para recrear la ciudad de Rapture se utilizarán las mismas técnicas que se usaron en 300, es decir, pantalla verde y escenarios creados por infografía.

› Seguirá el argumento de la primera entrega, aunque no se conocen más detalles sobre su argumento.

Ficha técnica

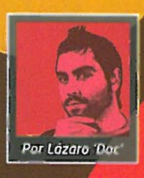
Director:
Juan Carlos Fresnadillo
(28 semanas después, Intacto)
Guionistas:
John Logan (El Último Samurai) **y Ken Levine**
Productores:
Blind Wink, Take 2
Actores:
Wentworth Miller (Prison Break)
Estudio:
Universal Pictures
Estreno:
2011
Presupuesto:
Inferior a 160.000.000 $
Juego disponible en:
PC, PS3 y 360

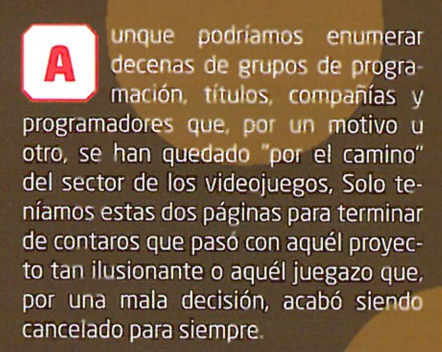


03:20 / 110:00 player

QUÉ FUE DE...? (II PART

Aunque hay momentos en la vida del sector de los videojuegos que es mejor olvidar, te enseñamos qué fue de aquél sistema, juego, programador...


Por Lázaro 'Doc'



Aunque podríamos enumerar decenas de grupos de programación, títulos, compañías y programadores que, por un motivo u otro, se han quedado "por el camino" del sector de los videojuegos, Solo teníamos estas dos páginas para terminar de contaros que pasó con aquél proyecto tan ilusionante o aquél juegazo que, por una mala decisión, acabó siendo cancelado para siempre.

Este mes te damos una de cal y otra de arena: compañías buenas que acabaron en la bancarrota con un catálogo de los peores juegos de la historia y compañías que se fueron a la bancarrota para resurgir con más fuerza que antes. Juegos que fueron cancelados por el bien de los aficionados y otros que nunca llegaron a ver la luz... después de más de diez años de desarrollo. Hardware vanguardista que llevado al mercado sin pies ni cabeza, retrasos infinitos que acaban con nuevos sistemas...
Sin duda alguna, una de las personalidades del reportaje de este mes es Gonzalo "Gonzo" Suarez, enfrascado en el desarrollo de Lord of The Creatures desde 2002, juego que esperamos llegar a jugar algún día y al que no deseamos la misma suerte que Duke Nukem Forever.
Podríamos llenar una revista entera con curiosidades del destino en la vida de Ron Gilbert, creador de las sagas Monkey Island o en el auge, la caída y la resurrección de SNK; investigad en internet, descubriréis detalles sobre algo tan simple como un juego que os dejarán con la boca abierta ■

COMPAÑÍAS

Fundada por ex-empleados de Activision, Acclaim se hizo un hueco en los 16 y los 32 bits con títulos basados en licencias y conversiones de recreativas de Midway. Con los años, la calidad de sus juegos y de sus estrategias comerciales se fue yendo al garete, incluso con la creación de una división de cómics. En 2004, se declaró en bancarrota debido a las ridículas ventas de juegos como ShadowMan. La historia de SNK también pasó por la bancarrota. Si hay un hardware que ha marcado las pautas en los años 90, ese ha sido el de Neo-Geo, la reina de los recreativos. Tras la creación de una versión con CD-Rom, una portátil y decenas de licencias, la llegada de los 128 bits acabó con SNK, que se declaró en bancarrota en 2001, tras ser comprada por Aruze. Su antiguo "dueño" formó Playmore y compró la compañía para devolverle la fama de antaño.



PERSONALIDADES

Un único juego español ha llegado a lo más alto de las listas de todo el mundo: Commandos. Su creador, Gonzalo "Gonzo" Suarez (hijo del director homónimo), se unió a Pyro tras colaborar en el desarrollo de títulos de Opera Soft como Goody o Sol Negro. En Pyro reivindicó su imaginación y creatividad con los dos primeros Commandos; después, dejó Pyro para formar Arvirago, donde desarrolla, desde 2002, Lord of the Creatures, que podría llegar a ver la luz en los próximos meses.

Ron Gilbert empezó convirtiendo juegos de Atari 800 a Commodore64 en LucasArts, hasta que propuso su primer proyecto en 1985, Maniac Mansion. Tras crear títulos como Monkey Island o Full Thorttle, Gilbert deja la compañía en 1995. Actualmente está último ando los detalles de DeathSpank, de Hothead Games.



CONSOLAS

Anunciado en 1995, el lector de discos magnéticos para Nintendo 64 fue retrasándose año tras año, hasta que finalmente apareció en 1999 en unidades muy limitadas. Sólo 15.000 64DD fueron puestos a la venta y únicamente nueve títulos fueron creados para el sistema, entre los que se incluían varios Mario Artist, una herramienta de creación audiovisual. En eBay es fácil encontrarlo, pero difícil pagarlo.

En 2005, Tiger puso a la venta una avanzadísima portátil que incluía GPS, conexión de datos GPRS, posibilidad de utilizarse como teléfono móvil y un potente chipset gráfico creado por nVidia. Una desastrosa estrategia de marketing, un catálogo de ocho juegos y cierta afinidad de un "pez gordo" de la compañía por el crimen organizado dieron al traste con la consola en 2006.

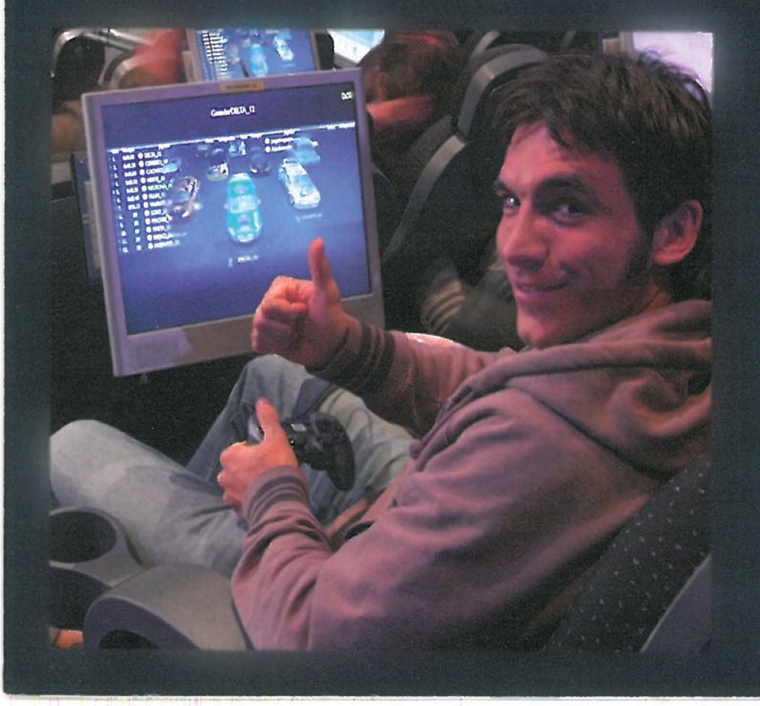
VIDEOJUEGOS

Cuando las tres dimensiones comenzaron a ganarle terreno a las 2D, Capcom se adelantó a su tiempo (como otras muchas veces) con Capcom Fighting All-Stars, en el que participaban personajes como Haggar, Ryu, Strider y Batsu. El beta testing llevado a cabo hizo a Capcom replantearse su lanzamiento y el juego fue cancelado, aunque usaron el concepto para Capcom Fighting Jam, éste en 2D.

1997 comenzó el desarrollo de Duke Nukem Forever por parte de 3DRealms y retrasando su fecha de lanzamiento cada cierto tiempo. Tras pasar por varios motores gráficos, varias fases de desarrollo y muchos retrasos más, en mayo del presente año 3DRealms despidió al grupo de programación encargado del proyecto. ¿Saldrá algún día?

¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.


Hasta 56 jugadores
Efectos especiales
Sonido espectacular
Butaca con efectos
Juegos en 3D Stéreo
El mejor entorno
para cumpleaños,
despedidas de soltero
y eventos de empresa.
La experiencia de
videojuegos
más inmersiva
del mundo.
cinegames
¿Donde estamos?
C.C. ISLAZUL
C/Calderilla, 1
CARABANCHEL - MADRID
Tl. 91 511 46 80
SALIDA 27 y 28 de la M-40
YELMO
CINES
www.yelmocines.es
YELMO
CINES
cinegames
Más información en: www.cinegames.es

ANIVERSARIO MARCA PLAYER

* (Marcapayo es un cariñoso sustituto de Marca Player)

UN AÑO DE MARCAPAYO*

Rememoramos todos esos momentos que ya son recuerdos en nuestras cabezas y que una vez fueron noticia en el mundo de los videojuegos. Un año de Marca Player y un millón de anécdotas para contar.

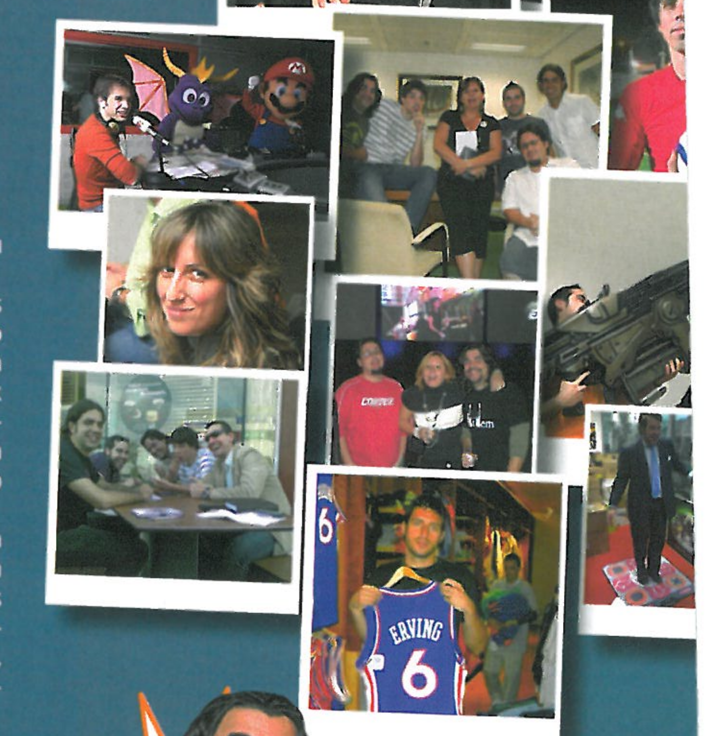
Sabíamos que un año iba a dar para mucho y que los primeros doce números de Marca Player iban a suponer un experimento detrás de otro para encontrar la mejor forma de informar sobre videojuegos. Nos hemos encontrado con todo tipo de situaciones, positivas y negativas. Hemos tratado de ir adaptándonos a lo que pedíais, pero nunca hemos dejado de hacer lo que creemos que es el pilar sobre el que crece Marca Player: sorprender informando.

Hemos acosado a mujeres, nos hemos disfrazado de nuestras mascotas más queridas, nos hemos partido la cara por conseguir entrevistas con los mejores creadores de juegos de la historia, nos hemos metido en cocinas, visitado comisarías, quirófanos, platós de cine y nunca hemos dejado de lado darte las últimas novedades para tu consola, PC o móvil.

En los doce primeros números hemos analizado 244 juegos y hemos hecho 108 avances. Hemos puesto un 10 a Braid y un 5,2 a Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Hemos intentado ser imparciales, objetivos y tener siempre en cuenta a quién va dirigido cada juego para poder hacer una valoración justa.

Vivimos momentos de gloria con Xcast cantando el himno español en la final de la PES Liga o cuando donamos 6.699 euros a la Fundación Gomaespuma. Por no hablar del mes de junio, cuando John Tones empezó a 'ilustrarnos' con su sabiduría y retranca.

Metimos la pata hasta el fondo (y la seguimos metiendo) con la edición de la revista que sigue con errores (lo sentimos de verdad) o con los mu- >>



DE GRANDES CREADORES COMO Miyamoto a estrellas de la NBA como Calderón. Abajo a la izquierda, parte del equipo que hace posible Marca Player.



MIS VOTOS
LA CHICA DE LA TELE: Pilar Rubio
LA FRIKADA DEL AÑO: El cómic de Lost in Stilwater
LA MAYOR DECEPCIÓN: Los retrasos continuados
LA GRAN SORPRESA: Fallout 3
LA MEJOR FIESTA: F3 con sidra ;) Coincido con Chemo

David 'Final Boss' Sanz

'OS MATABA A TODO GRATIS'

EL DESTINO: París (Francia) con mis hermanos Heredia.
EL JUEGO: Fable II
LO QUE TE MOLÓ: JUEGO/PERSONAJE/EXPERIENCIA: Ser capaces de sacar una revista con un nuevo concepto, conocer a genios como Scott Steinberg y montar el Mercadillo Solidario de Videojuegos.
TU JUEGO DEL AÑO: WoW: Wrath of the Lich King (2008)

Gustavo '4x4' Maeso

'HE VISTO RAYOS C CERCA DE LA PUERTA DE TANHAUSER'

EL DESTINO: Resacón en Las Vegas para ver DC Universe Online.
EL JUEGO: Kung Fu Panda
LO QUE TE MOLÓ: JUEGO/PERSONAJE/EXPERIENCIA: Concierto exclusivo de The Who en Los Ángeles en la fiesta de Rockband 2.
TU JUEGO DEL AÑO: GTA IV + episodios exclusivos de 360. ¿Es que se me nota que también soy de ROX?

MIS VOTOS
LA CHICA DE LA TELE: Michelle Jener
LA FRIKADA DEL AÑO: Yo vestido de Spyro The Dragon
LA MAYOR DECEPCIÓN: Prototype
LA GRAN SORPRESA: RB The Beatles
LA MEJOR FIESTA: Xbox 360 en Pachá.



JIM LEE, JUNTO A su mejor amigo, Gustavo, en la Blizzcon 08.

LO MEJOR MES A MES

OCTUBRE 2008
EMPIEZA EL SHOW DE MARCA PLAYER

Convencidos de cambiar el mundo, nuestro equipo se reunió durante semanas para preparar un número que ejemplificase lo que queríamos ofrecer: reportajes profundos que mezclasen ocio y videojuegos, entrevistas a grandes creadores y avances de los títulos punteros. Debutamos nada menos que con Gears of War 2 y GTA: Cinatown Wars, dos titulazos.



NOVIEMBRE 2008
ENTREVISTA RIDLEY SCOTT

Tener acceso a entrevistar a uno de los mejores directores de cine de todos los tiempos no era algo habitual en revistas de videojuegos. Pusimos una frase en el cartel de la 'peli' Red de Mentiras.



TOP MARCA PLAYER
... O ESO DICEN LAS NOTAS

PC
1. GRAND THEFT AUTO IV
2. BATMAN ARKHAM ASYLUM
3. ARMA II

XBOX 360
1. STREET FIGHTER IV
2. GEARS OF WAR 2
3. FIFA 09

PS3
1. KILLZONE 2
2. STREET FIGHTER IV
3. LITTLE BIG PLANET

WII
1. HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL
2. PRO EVOLUTION SOCCER 2009
3. LITTLE KING'S STORY

NINTENDO DS
1. EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA
2. GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS
3. RHYTHM PARADISE

PSP
1. MONSTER HUNTER: FREEDOM UNITE
2. STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA
3. WWE SMACKDOWN VS RAW 2009

DESCARGAS
1. BRAID
2. PORTAL STILL ALIVE
3. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

DICIEMBRE 2008
RODAMOS UN CORTO CON NACHO VIGALONDO Y YOU'RE IN THE MOVIES

Fueron al menos tres horas en las que tuvimos la oportunidad no sólo de charlar y jugar con él, sino de conocerle haciendo lo que mejor sabe hacer: crear cine. Nos pusimos manos a la obra con You're in the movies y hubo de todo: sudores, carcajadas, actuaciones de Goya y montones de escenas eliminadas. Al final conseguimos crear una desternillante película de serie B que, debido a que todavía sólo era una versión de test del juego no pudimos salvar. Si no, seguro que ya estaba nominada a varios premios de las principales academias cinematográficas del mundo.





EL CREADOR DE CARICATURAS de FHM, David Abades, dibujó nuestra portada de Animal Crossing.

ENERO 2009
NADIE NOS GANA A STREET FIGHTER IV

Al menos eso es lo que dice Doc. Y como muestra de su solidaridad con el mundo, se escribió un reportaje en el que recogía los principales hitos en la historia de la saga y, no contento con esto, en el número 6 (abril), con el lanzamiento del juego, trabajó duro para crear una guía de golpes de todos los personajes. Toda una biblia para los amantes de la lucha.







KOJIMA SE PARTE CON alguna de las chorradas que pueden llegar a salir de la bocaza de Lázaro. Al lado, el creador de Katamari.



Juan 'Xcast' García
'YO VIVÍ EL RESURGIR DEL E3'

EL DESTINO: Riga y Praga, para ver Pure y Saints Row 2
EL JUEGO: Gears of War 2
LO QUE TE MOLÓ: Vivir el resurgir del E3 desde dentro, presenciando el nacimiento del futuro de los videojuegos: Project Natal
TU JUEGO DEL AÑO: Gears of War 2

MIS VOTOS
LA CHICA DE LA TELE: Megan Fox
LA FRIKADA DEL AÑO: Smells like Wii Spirit (olores para Nintendo Wii)
LA MAYOR DECEPCIÓN: Esperar la F-1
LA GRAN SORPRESA: Batman Arkham Asylum
LA MEJOR FIESTA: Navidad de Microsoft 2008



JESSICA CHOBOT ACOSA CLARAMENTE a nuestro reportero Xcast durante una presentación en el E3.

MIS VOTOS
LA CHICA DE LA TELE: Amaia Salamanca
LA FRIKADA DEL AÑO: Nada puede acercarse al nivel del Wii Vitality Sensor
LA MAYOR DECEPCIÓN: Prototype
LA GRAN SORPRESA: inFamous
LA MEJOR FIESTA: La fiesta SingStar con Formula V.

Lázaro 'Doc' Fernández
'HIDEO KOJIMA TIENE UN GRAN SENTIDO DEL HUMOR'

EL DESTINO: Chicago y Champaign (Illinois), donde se celebra el más loco San Patricio al más puro estilo irlandés... ¡una semana antes de tiempo!
EL JUEGO: inFamous
LO QUE TE MOLÓ: JUEGO/PERSONAJE/EXPERIENCIA: Descubrir que Hideo Kojima tiene un gran sentido del humor y que es mucho más cercano y "humano" de lo que parece.
TU JUEGO DEL AÑO: Street Fighter IV; al fin el género de la lucha regresa a lo más alto con el título de Capcom.

chos anuncios que hemos hecho en el 'Próximo número' y que nunca han llegado. O cada vez que el 5549 deja de funcionar por quién sabe qué razón.

Ha pasado un año y ha pasado de todo. Nosotros nos quedamos con esto. Esperemos que os guste a vosotros también. ■

EL JUEGO> GTA IV
Aunque la mayor valoración de un redactor se la llevó Braid (10 sobre 10), la cuarta entrega de Grand Theft Auto es una obra maestra. Guión y concepto son impecables.



LA CHICA> PILAR RUBIO
Aunque no nos hemos puesto de acuerdo en la redacción (había demasiado donde elegir), la presentadora de La Sexta inauguró la sección con demasiado nivel y tanto nos gustó que en el número dedicado a Guitar Hero, tuvimos que volver a ponerla a toda página y guitarreando.



LA FRIKADA> WII VITALITY SENSOR
El nuevo 'invento' de Nintendo para controlar el pulso de los jugadores resulta que no es tan nuevo, hace algunos años Nintendo probó algo similar.



LA SORPRESA> BRAID
Sorprende que lo haya hecho un solo individuo. Sorprende que la prensa se haya volcado tan unánimemente con la obra. Sorprende el fenómeno de juegos independientes que ha ocasionado este juego (junto con World of Goo, Castle Crashers y algunos más).



EL MOMENTO> NATAL
Fue en el E3 de Los Ángeles. En el ambiente de la prensa se rumoreaba sobre una nueva consola que presentaría Microsoft. Algo así, reinventó su control. En un estilo similar al de la Wii de Nintendo, la Xbox 360 permitirá controlar los juegos sin ningún tipo de mando, sólo con un dispositivo (cámara) que reconocerá al individuo, sus movimientos, sus gestos. A partir de ahí, las conjeturas han crecido en torno al tipo de juegos que Xbox 360 traerá a sus jugadores en el futuro. Molyneus, el de Fable, ya está creando el suyo... y nos hará hablar con la tele. De locos.



FEBRERO 2009

ZOMBIES ALLÁ DONDE MIRÁSEMOS

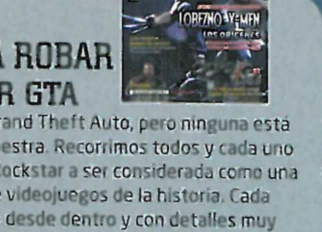
No es que estuviésemos obsesionados con Resident Evil V (que prometía muchísimo), sino que de pronto teníamos delante Dead Rising, House of the Dead Overkill, Left4Dead 2, Dead Island (del que poco hemos sabido después)... teníamos que hacerlo, era el momento de mostrar al mundo que prepararse contra un 'advenimiento' de no muertos era necesario.

También fue por febrero cuando decidimos seleccionar juegos a los que pudiésemos echar una partida en varios segundos, minutos, horas o incluso días. Y os contamos todas nuestras absurdas teorías sobre la serie Perdidos que, por entonces, estrenaba temporada (la quinta). Hicimos una lista de los que consideramos por 'votación popular' como nuestros capítulos preferidos de la serie y un mapa de la isla que mostraba dónde ocurría cada escena.



MARZO 2009

ASÍ APRENDIMOS A ROBAR UN COCHE: DOSSIER GTA



Puede que haya otras guías de Grand Theft Auto, pero ninguna está hecha con tanto mimo como la nuestra. Recorrimos todos y cada uno de los puntos que han llevado a Rockstar a ser considerada como una de las mejores desarrolladoras de videojuegos de la historia. Cada pequeño capítulo de GTA narrado desde dentro y con detalles muy bien seleccionados. Tan bien seleccionados como los ingredientes que escogimos para cocinar nuestra primera receta basada en videojuegos y que luego se convirtió en sección. Hicimos la 'Cena con Michelle... a lo GTA' y disfrutamos de carnaza y batidos de fresa (¿o pensábais que no nos lo íbamos a comer?).

ABRIL 2009

¿QUÉ QUIERES SABER DE GUITARRAS Y VIDEOJUEGOS?

La avalancha de juegos musicales nos invadió tanto que tuvimos que hacer un recopilatorio (como las viejas glorias) de los 'grandes éxitos' de este tipo de juego y, además, os enseñamos a utilizar tanto las guitarras de pega como a dar el salto a una guitarra de verdad.





MAYO 2009

A PETER MOLYNEUX LE ENCANTA BRAID

En Japón, David Guaita, aprovechó la presnecia de Molyneux para sacarle que 'obras como Braid marcan el camino'. Aquel mes de mayo también pasó por nuestras páginas la guapa Amaia Salamanca por 'Fuga de cerebros' y anunciábamos el Primer Mercadillo Solidario de Videojuegos.



LA EX-MINISTRA DE EDUCACIÓN Mercedes Cabrera no perdió la ocasión de probar Wii Music.



GUS FUE UNO DE los afortunados mortales en poder tocar la espada de Lich King en la Blizzcon 08.



AUNQUE YA NO ESTÁ en el equipo de Marca Player, el creador del diseño de la revista también se empapó de nuestro espíritu jugón.



EL DÚO GOMAESPUMA NO habían jugado a la consola en la vida, pero se pusieron a ello por una causa solidaria.

MIS VOTOS
LA CHICA DE LA TELE: Pilar Rubio
LA FRIKADA DEL AÑO: La caja de Batman Arkham Asylum
LA MAYOR DECEPCIÓN: Spore
LA GRAN SORPRESA: Arma II
LA MEJOR FIESTA: Blizzcon 09

Juanma Martín Castillo 'Las que entran por las que salen'

'YA HE JUGADO A STARCRAFT II... Y TÚ NO'

EL DESTINO: Blizzard en el pequeño pueblo de Anaheim de la soleada California
EL JUEGO: WoW: Wrath of the Lich King
TU JUEGO DEL AÑO: Fallout3

JUNIO 2009

BIENVENIDO JOHN TONES

Al desaparecer Xtreme (Superjuegos), desapareció una forma de hacer periodismo de videojuegos que a la gente de Marca Player nos gustaba especialmente. Por eso insistimos para incluir en la revista algo de aquello. No había mejor forma que fichando a John Tones (su último redactor jefe). Marca Player estreneba dos nuevas secciones. Desde Mondo Pixel y Mondo Viejuno, Tones se dedica a comentar las novedades que no suelen ir en nuestras portadas y aquellos juegos clásicos para los que no hay fecha de caducidad.



SUDA51 ESTUVO UNAS HORAS en Madrid para presentar No More Heroes.



ARRIBA, GUSTAVO RAPTANDO A Michelle Jenner, José Luis haciendo el Pagafantas e Iñaki, nuestro chef de lujo.

JULIO 2009

CONOCEMOS A JIM LEE, STAN LEE Y JOE MADUREIRA

La envidia de los fanáticos de los cómics. Tuvimos la ocasión de cruzarnos con tres genios del cómic como son los Lee y Madureira y, además, entrevistarles.

Para ello, Xcast volvió a viajar a Los Ángeles (tiene pedida la nacionalidad estadounidense) y, 'de paso', se recorrió la feria del E3 que este año sí venía cargada de novedades.

Además, nuestra portada dedicada a Metal Gear Solid, repasaba toda la saga de espías.

AGOSTO 2009

STARCRAFT 2 VISTO DESDE BLIZZARD

En el mes de Julio pudimos viajar a als oficinas de Blizzard en California y disfrutar de todos los últimos detalles de una secuela que se lleva haciendo esperar 10 años (y lo que queda). Además, tuvimos la ocurrencia de pensar en cómo serían las consolas y los videojuegos dentro de veinte años basándonos en algunos de los ingenios y patentes que ya están en desarrollo. El resultado: algosimilar a Natal.



SEPTIEMBRE 2009

LOS BEATLES Y LA REALIDAD AUMENTADA

Antes que nadie, tuvimos los ansiados instrumentos de The Beatles Rock Band en nuestras manos. Viajamos a Boston para probar el juego y os ofrecimos un reportaje sobre cómo sería el fenómeno pop en versión videojuego. luego nos fijamos en un jueguecito como Invizimals para PSP que nos abrió los ojos sobre la realidad aumentada.





SEGA SE LLEVÓ AL bueno de Mario hasta el corazón de Tokio y descubrió su pasión por el cuero y el rosa fluor.



Mario 'lobo' Fernández

'HE CENADO EN EL RESTAURANTE DE KILL BILL EN JAPÓN'

EL DESTINO: Japón al TGS
EL JUEGO: Fallout 3
LO QUE TE MOLÓ: JUEGO/ PERSONAJE/EXPERIENCIA: Ir a Japón con Sega... Fue un sueño hecho realidad y además ¡nos llevaron a cenar al restaurante que sale en Kill Bill!
TU JUEGO DEL AÑO: GTA IV

MIS VOTOS...

LA CHICA DE LA TELE: Paloma Bloyd
LA FRIKADA DEL AÑO: Project Natal
LA MAYOR DECEPCIÓN: Resident Evil 5
LA GRAN SORPRESA: Monkey Island Edición Especial
LA MEJOR FIESTA: La de Saint's Row 2 que tuvimos Xcast y yo en Praga recién inaugurada la revista.



CHEMA TUVO LA OPORTUNIDAD de conocer a Valentino Rossi en el viaje en el que Nobilis nos enseñó Moto Racer DS durante el Gran Premio de Motegi.

Chema 'Yo aquí he venido a criticar' Antón

'CONOCER A MIYAMOTO HA SIDO LO MÁXIMO'

EL DESTINO: Tokio (Japón) para ver Moto Racer DS
EL JUEGO: GTA Chinatown Wars
LO QUE TE MOLÓ: JUEGO/PERSONAJE/EXPERIENCIA: Conocer a un genio inaccesible como Miyamoto (padre de Mario) y a otro tan accesible como Yoshiro Kimura (Little King Story)
TU JUEGO DEL AÑO: GTA IV y sus episodios están un paso por delante.

MIS VOTOS...

LA CHICA DE LA TELE: Pilar Rubio
LA FRIKADA DEL AÑO: Wii Vitality Sensor
LA MAYOR DECEPCIÓN: Wii Music
LA GRAN SORPRESA: Little Big Planet
LA MEJOR FIESTA: E3 con sidra :)



NBA LIVE vs

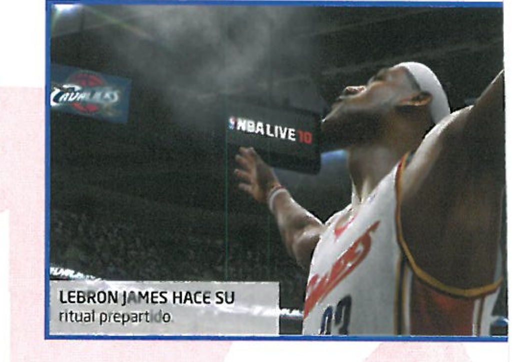
La lucha por convertirse en el mejor juego de basket del año regresa con dos colosos de las consolas.

La pretemporada ha empezado. Después de un largo verano de reposo, las estrellas de la NBA empiezan a ponerse las pilas de cara a una temporada que será muy dura y exigente. Es el momento de preparar la liga, ya que el trabajo de esta etapa se verá reflejado a lo largo del resto de la temporada. Estas palabras son igualmente aplicables al mundo de los simuladores de baloncesto, que están en las fases finales de su desarrollo para competir este año por el cetro de mejor juego de baloncesto del año. Dos rivales: *NBA Live 10* y *NBA 2K10* y el mismo reto de conseguir hacerse con los ansiosos aficionados del mundo de los videojuegos.

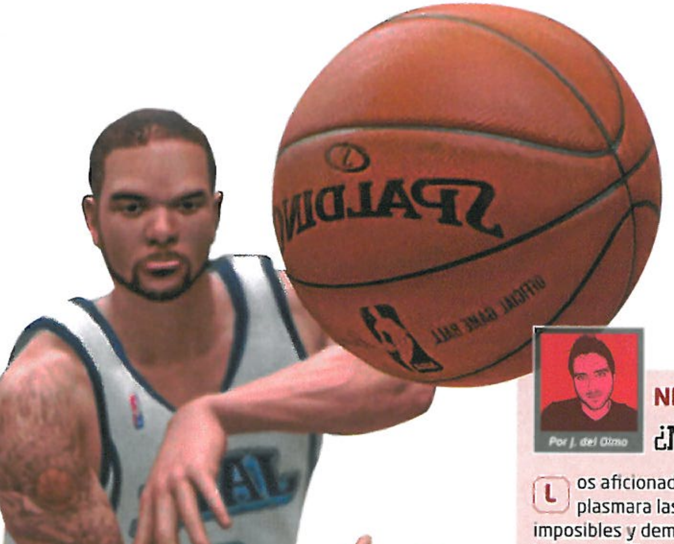
Rivales de siempre

En la NBA existen algunas rivalidades históricas. Duelos entre ciudades, entre franquicias,... que se han ido cultivando a lo largo de los años. Lakers contra Celtics, Bulls contra Knicks, Magic Johnson contra Larry Bird, Michael Jordan contra Reggie Miller,...Las rivalidades son el sustento de una liga que despierta pasiones en todo el mundo. Pero el mejor baloncesto virtual no podía ser menos. Como cada año, los chicos de EA Sports y 2K trabajan por plasmar el ambiente de cada cancha norteamericana y así poder revivir las mejores jugadas de las estrellas de la mejor liga de baloncesto del mundo, la NBA. Partidos emocionantes cargados de tensión, temporadas con tus franquicias preferidas, concursos del All





LEBRON JAMES HACE SU ritual prepartido.

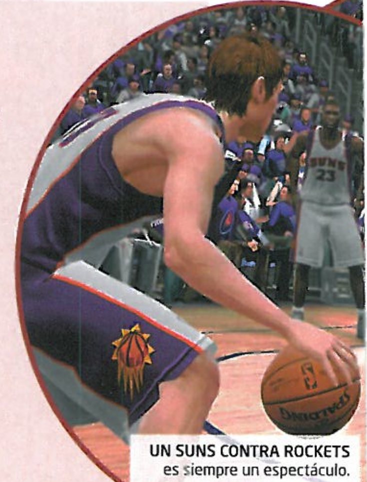



Por J. del Olmo

NBA LIVE 10

¿NO ES UN PARTIDO DE VERDAD?

Los aficionados al baloncesto siempre hemos querido un videojuego que plasmara las sensaciones que ocurren en las canchas. Los mates imposibles y demás florituras irreales nos chirrían desde hace tiempo. Pues bien, este año *NBA Live 10* ha dado un paso al frente para conquistarnos. En primer lugar, el dinamismo del juego es increíble. La movilidad de todos los jugadores sobre la pista es asombrosa. Haciendo ayudas defensivas, cortes agresivos, palmeando rebotes o lanzandose a por balones que se pierden fuera del campo. Esto se une a un repertorio de nuevos movimientos que nunca se habían plasmado en un juego de baloncesto hasta ahora.
Además, los efectos y gráficos han mejorado más si cabe , dando la sensación de partido real. En ocasiones nos parecerá encontrarnos viendo una típica retransmisión de la ABC o la ESPN, con highlights en medio del partido, rótulos informativos sobre el mismo,...
Por último, los mejorados modos Entrenamiento o Temporada hacen de este juego el auténtico MVP. ■


UN SUNS CONTRA ROCKETS es siempre un espectáculo.

NBA 2K10


DWANE WADE ES UNA de las grandes estrella de la NBA

Star con los que demostrar todas tus habilidades,... Muchos son los modos con los que estos simuladores enganchan a los miles de jugones que buscan en estos títulos transformarse en las grandes estrellas que cuelgan de los poster de su habitación.

Bien es cierto que ambas compañías han llegado a un punto de calidad que hace difícil decidir que juego es mejor y porque. Sin embargo, como en esta revista nos gusta mucho la confrontación, hemos decidido, una vez probados los avances de ambos juegos defender lo mejor de cada uno de ellos, para determinar cual de los dos será el mejor simulador de baloncesto del año. No ha sido fácil, por ello hemos decidido bajar a la pista y decidirlo en un uno contra uno.

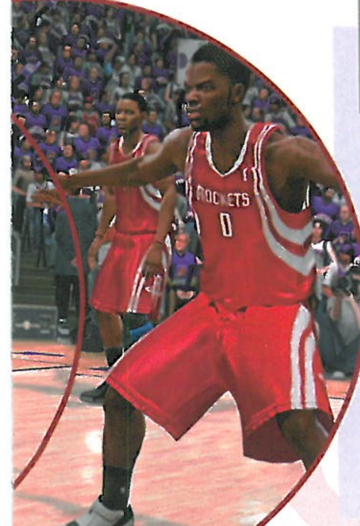
No nos confundamos, ambos van a ser éxitos de ventas y van a encantar a los millones de aficionados al baloncesto que hay por el mundo pero hay que mojarse. Uno es de Kobe o de Lebron, de Lakers o de Celtics y de *NBA Live 10* o *NBA 2K10*. Son rivales históricos. ■

› Por Julio del Olmo


POCOS AMBIENTES SE COMPARAN al de una cancha de la NBA


DERRICK ROSE ES LA gran esperanza de los Bulls


VINCE CARTER ES EL flamante fichaje de los Magic




Por L. 'Doc' Fdez.

NBA 2K10

EL NÚMERO 1 VUELVE A SUPERARSE

Los chicos de 2KGames mantienen el listón muy alto y, celebrando el décimo aniversario de la saga, han creado un simulador deportivo que supera a la anterior entrega en todos sus aspectos. El mejor juego de baloncesto del último año mejora con la inclusión de nuevas y realistas animaciones, una buena cantidad de movimientos exclusivos para determinadas estrellas del basket, una puesta en escena sublime y unas posibilidades on-line contra las que ni siquiera EA Sports puede competir. Para completar la oferta y mejorar lo ofrecido por NBA Live, el juego incluye una versión del "Conviértete en un Profesional" de Electronic Arts, denominado en NBA2K10 "Mi Jugador", donde podrás llegar a lo más alto empezando incluso por la D-League (una especie de segunda división), para la que el juego tiene licencia oficial. La proporción de los jugadores con respecto a la cancha se ha mejorado (con la evolución de la saga, misteriosamente, los jugadores quedaron sobredimensionados) y el control se ha simplificado considerablemente con respecto a la anterior entrega, pero sin perder ni una sola de sus posibilidades jugables. Por difícil que parezca, 2K Games ha vuelto a superarse. ■



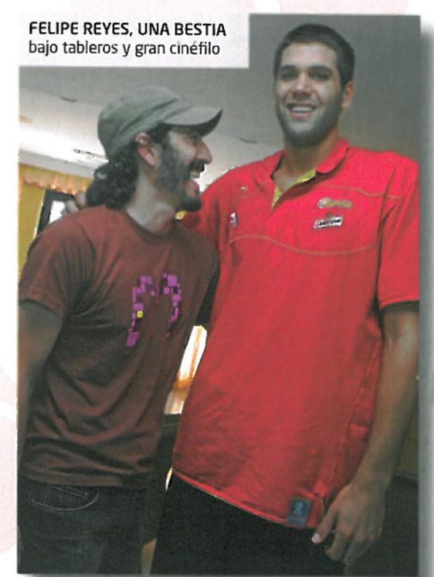
MARCA PLAYER, ¡CON LA ÑBA!

Aprovechando que estaba en San Fernando, lugar de la concentración de la selección española de baloncesto, decidí acercarme a ese equipo de jugones para saber si lo son tanto en la pista como en los videojuegos.

Estuve con Pau, que se mostró muy amable y tan buena persona como buen jugador de básquet. Fue increíble ver como al final del entrenamiento se quedó el sólo haciendo una ronda de tiros de tres, que metía casi todos, durante un buen rato. Al acabar, le abordé y me comentó que "está muy orgulloso de ser portada del *NBA Live 2010*, y más aún de serlo por quinto año consecutivo", la verdad que pocos deportistas pueden decir eso.

Después llego el momento de los con Ricky, Carlos Cabezas, Felipe Reyes, Marc Gasol... Resultó que uno de los más jugones era ¡Rudy Fernandez! Cabezas además nos dijo que Rudy se "pica" muchísimo cuando pierde en cualquier juego. Rudy nos estuvo diciendo que "los videojuegos son una afición que tiene desde hace mucho, que trata de seguir la actualidad de los nuevos juegos y que sus favoritos son el Pro, el 2K y el GTA". Toda una experiencia estar con estos jugones del basket y la consola. ■

› *Por Martín Bello*



FELIPE REYES, UNA BESTIA bajo tableros y gran cinéfilo

RUDY FLAMANTE con su Xbox edición limitada.



MARC, UN CRACK que triunfará en la NBA

¿QUIERES UN BALÓN FIRMADO POR GASOL?

Entra en el sorteo de este balón enviando: MP BALON al 5549 *

(*) Coste del mensaje: 1,2 euros + IVA


16
www.pegi.info
PlayStation Network
"El mejor juego del año para PlayStation 3"
UNCHARTED 2
lanzamiento octubre 15
Reserva ya tu
EDICIÓN COLECCIONISTA
unidades limitadas*
¡Los límites los pones tú!
Prepárate para vivir una aventura apasionante con el mejor juego del año: Uncharted 2.
Muévete hasta donde te alcancen los reflejos por escenarios que no te puedes imaginar, y
demuestra de lo que eres capaz con unos gráficos que no has visto jamás.
Si te va la acción, Uncharted 2 es tu juego.
Consíguelo en Edición Coleccionista.
*Limitado a 27.000 unidades
PLAYSTATION 3

¡Hagan juego!



¿Quieres crear tu propio videojuego pero no tienes ni idea de programación? No importa, aplicaciones como Kodu te ayudan a crear.

Por G. Maeso

Por J. XCast

La explosión de creatividad desbocada que comenzó con los community games de Xbox Live Arcade y XNA parece no tener fin. Microsoft ha querido rizar el rizo con Kodu, nuestro propio creador de juegos en el que las únicas limitaciones son nuestra imaginación, el estilo gráfico y las ganas que tengamos de dedicar tiempo a nuestro juego. No es la primera vez que podemos acceder a este tipo de herramientas, hay muchas en PC (segunda página de este reportaje), pero ninguna había sido tan intuitiva y visual como ésta. Y lo mejor de todo es que si merecen la pena, nuestras creaciones se podrán compartir con toda la comunidad de Xbox Live.

1 PRIMERO EL CONCEPTO

› Antes de crear hay que tener claro el objetivo. Las posibilidades son innumerables. Desde shooters a juegos de carreras, pasando por comecocos o juegos de habilidad. Sé consciente de lo que haces para no perderte entre las opciones que incluye.

› El siguiente paso será diseñar el escenario definiendo su altura y forma, su extensión, definir el nivel del agua, así como crear caminos y muros o colocar otros elementos.



2 CREANDO RUTINAS

› Una vez colocados los elementos sobre el escenario, hay que dotarles de comportamiento. Mediante seis páginas de opciones podemos definir las reacciones de cada elemento del escenario a nuestros movimiento. Valga como ejemplo hacer que nuestro personaje se haga daño al chocar con el enemigo para luego recuperarse con manzanas.



3 COMPARTIR ES VIVIR (GRATIS)

› Tras crear las rutinas de los personajes y el escenario, llega la hora de compartir con nuestros amigos nuestra creación. Se pueden hacer incluso juegos para cuatro jugadores. El 'pero' es que no es posible en este momento colgar las creaciones en un lugar al que tenga acceso el público en general, por lo que debe transmitirse como si fuera el boca a boca. Por supuesto, si tiene éxito, lo más seguro es que toda la comunidad se lo vaya pasando.

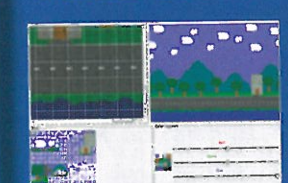


4 FALLOS Y LIMITACIONES

› Por supuesto no estamos ante la herramienta de desarrollo definitiva, sino ante un interfaz gráfico limitado en ciertos aspecto. Se trata de un recurso obligado para aquellos con curiosidad en crear sus propios juegos.

› Se puede decir que el número de objetos es algo limitado y tampoco se permite importar nuevas creaciones. Puede que en el futuro se amplíe su variedad, pero poco más. Limitaciones mínimas si lo que quieres es iniciarte en el desarrollo de videojuegos.

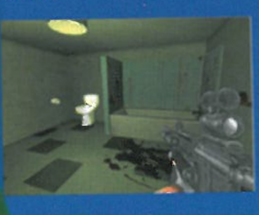
PC ELIGE TU PROGRAMA



› Simple J
Un lenguaje de programación muy simple, una consola virtual y nos ponemos a crear juegos retro.

› DIV Games
Un lenguaje diseñado para videojuegos. Es algo complejo, pero hay cientos de tutoriales en la web.





› FPS Creator
Esta aplicación, en su versión X10, es genial para crear shooters de calidad. Y es muy barata.

› RPG Maker
Un clásico para crear tus propios juegos de rol 2D estilo nipón. Es muy sencillo y muy completo, y gratis.

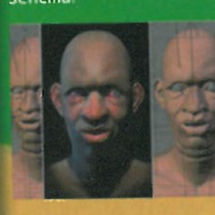




› Original 3D Game Creator
Reza el slogan que puedes crear un juego en 3D en 30 minutos. Es gratis y tiene buena pinta.

› Adventure Game Studio
Crea tus propias aventuras gráficas estilo 'point & click' de forma muy sencilla.





› Game Blender
Diseño 3D de código abierto, enfocado a la creación de juegos. Es complejo, pero es gratis.

› XNA
Las herramientas y el club de creadores de juegos de Microsoft. Sólo para iniciados.



5549 MARCA PLAYER DIRECTO



A partir de ahora el número de teléfono 5549 es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,2 euros + IVA).
Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores de manera privada a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos no volverán a enviarse.

SONY PSP

MP PSP

SORTEAMOS DOS PSP

› Si es que este mes lo tiramos con los concursos. Aprovechando el lanzamiento el próximo 1 de octubre de la nueva PSP Go, pues nosotros vamos a regalar dos PSP 3000 entre nuestros lectores. ¿Cómo se os queda el cuerpo? Si quieres una, pues envía un SMS con el texto MP PSP al 5549. ¡Mucha suerte!



NINTENDO DSI

MP DSI

LAS DSI QUE OS PROMETIMOS

› Lo sabemos, el mes pasado metimos la pata hasta el fondo, y vosotros os habéis encargado de recordárnoslo con vuestros mails. En la portada del número 12 anunciamos el sorteo de dos Nintendo DSi y luego ¡se nos olvidó incluir las instrucciones dentro de la revista! Os pedimos perdón, fue un error imperdonable. Pero como lo prometido es deuda, aquí está el concurso de las dos DSi. ¿Quieres una? Envía un SMS al 5549 con el texto MP DSI. ¡Suerte!



MULTIMEDIA

MP WATCH

REGALAMOS LOTES EXCLUSIVOS DE WATCHMEN

› Puedes ganar una copia de Guitar Hero 5 para Wii. Manda un SMS con el texto MP GH5 al 5549.

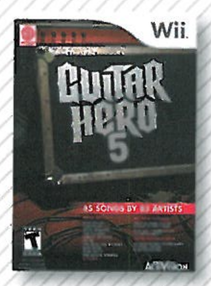


MP GH5

WII

REGALAMOS 5 GUITAR HERO 5 PARA WII

› Puedes ganar una copia de Guitar Hero 5 para Wii. Manda un SMS con el texto MP GH5 al 5549.



MP SECTION8

PC

TENEMOS 8 COPIAS DE SECTION 8

› Sorteamos ocho copias de 'Section 8' para PC. Envía un SMS con MP SECTION8 al 5549.



MP VELVET

PC

LLÉVATE UNA DE LAS 5 COPIAS DE VELVET ASSASSIN

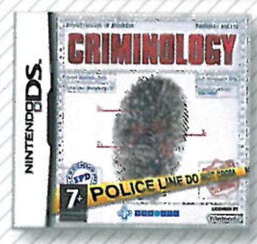
› Sigilo y acción en la Segunda Guerra Mundial. Mándanos un SMS con el texto MP VELVET al 5549.

MP CRIM

NDS

3 COPIAS DE CRIMINOLOGY PARA DS

› Llévate una de las 3 copias de Criminology para Nintendo DS. Manda MP CRIM al 5549.



MP BATMAN

XBOX 360

5 BATMAN ARKHAM ASYLUM + COMIC JOKER

› Llévate este pack de Batman para Xbox 360 con un cómic del Joker. Manda MP BATMAN al 5549.



MP FALLOUT

XBOX 360

5 EDICIONES COLECCIONISTA DE FALLOUT 3

› Llévate una de las cinco ediciones especiales. Manda MP FALLOUT al 5549.



¡GAME Y Marca Player regalan 5 euros!



ESTE MES DOS EVENTOS
¡TODOS A CINEGAMES!

En septiembre, además del evento mensual, os proponemos algo especial, un día entero para disfrutar del nuevo Guitar Hero 5. El sábado 26,.. Sí, sábado, para que todo el mundo pueda acercarse. Desde las 12:00 de la mañana y hasta que nos cansemos...

POWERED BY BURGER KING

Además, este mes, más y mejores premios que nunca. Juegos completos de Guitar Hero con guitarra, micrófono, batería... **¡camisetas firmadas por Metallica!**, y como siempre, muchos juegos.

Una nueva edición de los campeonatos patrocinados por **Burger King, Microsoft, Asus, Konami, CineGames, Rip Curl, Ardistel y Marca Player** que fue un rotundo éxito. Y es que cientos de amigos y amigas de la revista se acercaron el pasado 3 de septiembre a jugar los campeonatos de PES 2009 y del gran **Wolfenstein**.

Este mes de septiembre, coincidiendo con la vuelta de vacaciones, preparamos 2 eventos especiales: la gran **FINAL DE LA COPA BURGER KING - PES2009**. Y de forma especial, y por petición popular... un día entero de GUITAR HERO 5. Durante la mañana podríes probar el juego y entrenar para el campeonato que tendrá lugar por la tarde.

Este mes, por tanto, al ser la Final de la Copa Burger King, no habrá campeonato de PES09. En su lugar, podréis demostrar vuestras habilidades en el **campeonato multijugador de KING OF FIGHTERS XII**, la última entrega de una de las mejores y más famosas sagas de lucha de todos los tiempos, de la mano de Koch Media.

Os esperamos de nuevo a todos, tanto el jueves 24 como el sábado 26, día especial con un super campeonato de **GUITAR HERO 5** y pudiendo probar en todos los equipos **Asus** el multijugador del nuevo **Wolfenstein.**

Recordad inscribiros para poder participar en los diferentes campeonatos. Y no dejéis de asistir y acompañarnos este mes para disfrutar juntos de 2 días de puro entretenimiento.

FINAL COPA BK - PES2009

CAMPEÓN:

- Adrian Viana
- Miguel Leiva
- Eduardo Redondo
- Iñigo Altolaguirre
- Pedro Carballo
- Diego Torres
- Illies Car
- Rafael An
- Antonio Sa
- Oscar Rodrigu
- Luis Bel
- Julian Arranz Mar

KING OF FIGHTERS XII

DEMUESTRA TUS HABILIDADES COMO MEJOR LUCHADOR EN EL CAMPEONATO DE LA ÚLTIMA ENTREGA DE UNA DE LAS MEJORES SAGAS DE LUCHA.

¿DÓNDE?

EN EL **CC. ISLA AZUL**, MADRID.

JUEVES 24 DE 17:00 A 22:00

SÁBADO 26 DE 12:00 A 20:00

¿CÓMO PARTICIPAR?

ENVÍA UN MAIL A:

MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES

Recuerda que puedes pasarte durante toda la tarde, estaremos hasta las 22:00 de la noche esperándoos.

MÁS INFORMACIÓN EN NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK Y EN EL BLOG WWW.MARCA.COM/BLOGS/MARCAPLAYERDIRECTO/















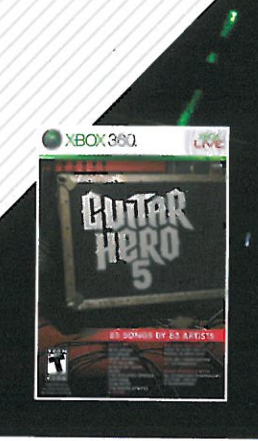


GRAN FINAL COPA BURGUER KING
PRO EVOLUTION SOCCER 2009

KING OF FIGHTERS XII









INALISTAS

elkader
squez
chez
n

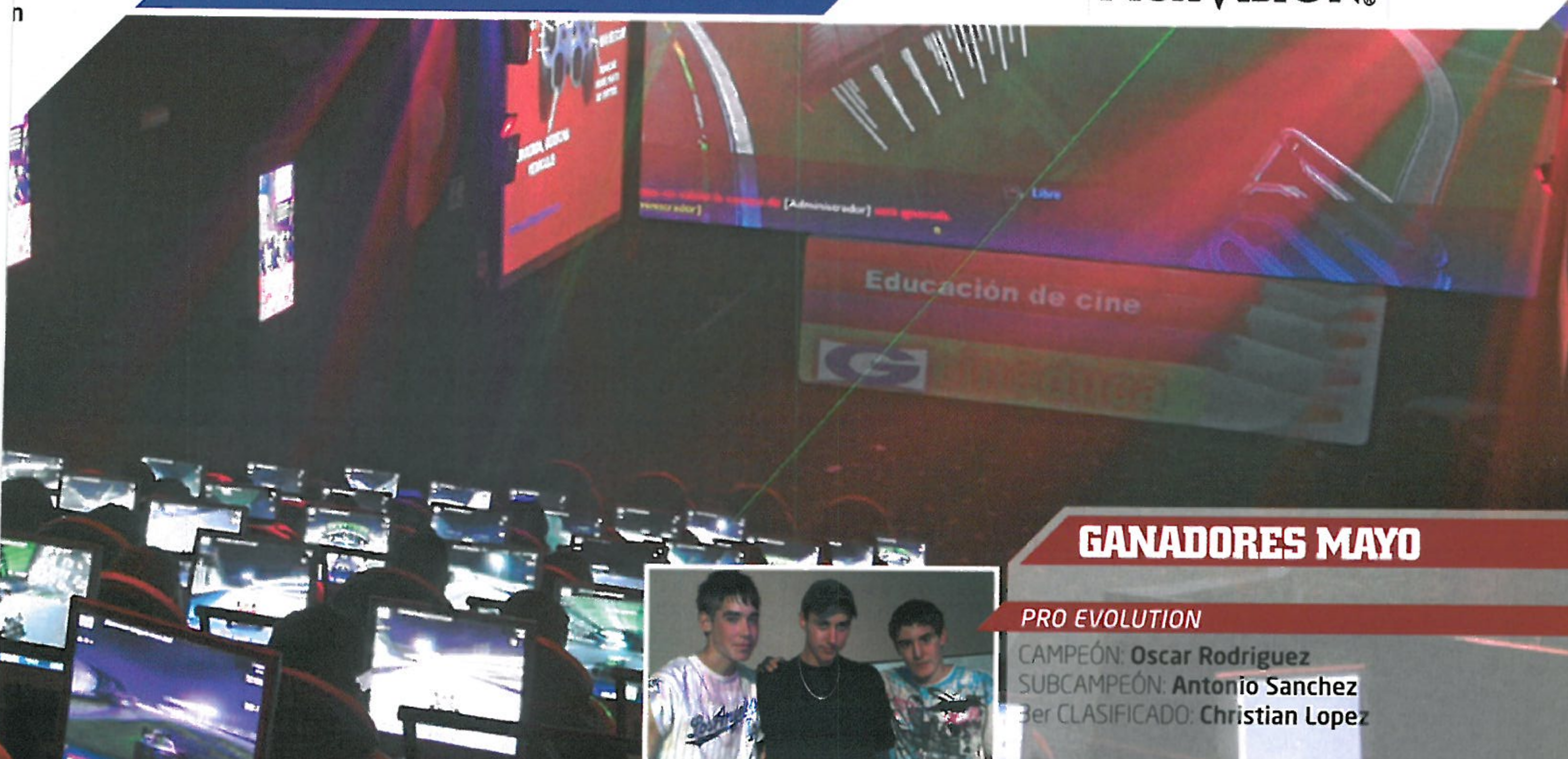
ESTAMOS EN facebook

ASÍ QUE NO TE OLVIDES DE AÑADIRNOS COMO AMIGO Y APUNTARTE A NUESTROS GRUPOS. TENDRÁS ACCESO PRIVILEGIADO A LOS CAMPEONATOS, SORTEOS, INFORMACIÓN Y ¡MUCHO MÁS!

SÁBADO 26 - DÍA GH5

10 HORAS INITERRUMPIDAS DE GUITAR HERO 5 Y WOLFENSTEIN PC

ACTIVISION



GANADORES MAYO

PRO EVOLUTION

CAMPEÓN: **Oscar Rodriguez**
SUBCAMPEÓN: **Antonio Sanchez**
3er CLASIFICADO: **Christian Lopez**

WOLFENSTEN

CAMPEÓN: **Ilies Carmona**
SUBCAMPEÓN: **Antonio Amado**
3er CLASIFICADO: **J. Antonio Pinto**

* Los campeonatos de Starcraft y Warcraft III del mes de Agosto no llegaron a celebrarse. Os pedimos disculpas a los participantes que estaban inscritos.

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué no se hacen videojuegos sobre superhéroes molones de verdad. Como Plastic Man.

Me gusta Guitar Hero. Me gusta Rock Band. ¿Por qué me da tanta pereza ponerme con Rock Band Beatles?



JOHN TONES
El responsable de todo esto

DEFINITIVAMENTE, GAMER

Arrancábamos esta sección hace unos meses con una reflexión sobre las dos películas que mataron y resucitaron, al mismo tiempo y de un solo movimiento, el moribundo cine de acción actual: Crank y Crank 2. Destacábamos el arrebatador talento de sus responsables, Mark Neveldine y Brian Taylor, así como su devoto amor por los videojuegos: las películas son pseudo-adaptaciones de GTA salidas de madre, y están repletas de guiños a la estética de los 8 bits. Es comprensible el jolgorio que se desató entre sus fans cuando nos enteramos de que Neveldine y Taylor estaban dirigiendo una película llamada Gamer, sobre un futuro en el que condenados a muerte eran usados como carne de cañón en juegos de acción en primera persona. Vista Gamer, ya podemos frotarnos las manos, porque el resultado está a la altura de las expectativas. Es la plasmación en celuloide de una sesión intensiva y destructora de juegos ultraviolentos regurgitados entre lecturas resacosas de los grandes éxitos de Mondo Píxel. Tan visceral como inteligente, Gamer es al mismo tiempo una crítica a la ética basura de los videojuegos y un rendido homenaje a las emociones fuertes que nos proporcionan. Con un argumento resumible en dos líneas y unas interpretaciones adecuadamente descerebradas de Michael C. Hall (Dexter) y el estajanovista Gerard Butler (300), Gamer contiene ácidas críticas a las infrahumanas alcantarillas virtuales de juegos estilo Sims o Second Life, sin descuidar por el camino un simbólico escopetazo visual a bocajarro que te dejará la sesera pixelada durante semanas. Lo mínimo exigible a los padres de Chev Chelios.

BATMAN, TENEMOS VARIOS PROBLEMAS

¿QUÉ FALLA EN BATMAN: ARKHAM ASYLUM?

Tranquilo todo el mundo: como a cualquier fan de Batman, Arkham Asylum me ha tocado el corazoncito. Pero... ¿hasta qué punto ha cegado a unos cuantos?

Hasta el punto de que me estoy hartando de leer que es el mejor videojuego de superhéroes de la historia. Y eso, amigos, es pasarse. De hecho, contemplo escandalizado un fenómeno similar al que se dio con la película El Caballero Oscuro, a la que muchos calificaron con una falta de pudor digna de metas más elevadas como la mejor película superheroica de todos los tiempos. Y no. (Nota al margen: la mejor película de superhéroes es Robocop, y el mejor juego, Crackdown; ya nos pelearemos otro día).

Mi gran problema con Arkham Asylum es que tiene miedo a ser atrevido. Por favor, que estamos hablando de un neurótico que se disfraza de murciélago para amortiguar una mezcla ridícula de complejos de culpa y de Edipo (entre otros) que le llevan a enfrentarse al catálogo de villanos más desquiciado del noveno arte. ¿Cómo se puede ser comedido con ese punto de partida? Pues Arkham Asylum lo es. La culpa la tiene, cómo no, el necio Christopher Nolan, que ha popularizado a un Batman aburrido y presuntuoso, lejos de encarnaciones como el monstruo sediento de sangre de los noventa, el psicotrónico psicópata vengador de los ochenta, el implacable detective enmascarado de los setenta o el inclasificable imán de disparates de los cuarenta. Por no hablar de la simbólica sombra expresionista de la serie de animación o del entrañable gordinflas de la comedia te-

BATMAN BIS

¿EL MEJOR VIDEOJUEGO DE BATMAN?

Pues tampoco. De acuerdo: los recientes desastres licenciados del personaje nos hacen abrazar un juego decente de Batman con comprensible sonrisa jokeriana, pero no olvidemos una maravilla del tamaño de The Adventures of Batman & Robin, con versiones distintas para Super Nintendo y Mega Drive y maravillosos niveles inspirados en la serie de animación.





Grandes Diseños Vomitivos del Videojuego: soldados con mochilicas que van haciendo clin clin.





BATMAN ARKHAM ASYLUM, EL lanzamiento del mes.

levisiva. Pero no, nos ha tocado la mesa camilla cargada de gadgets y con el carisma de un trozo de corchopán. Demonios, si hasta Arkham Asylum deja de ser una aterradora boca al infierno diseñada por Lewis Carroll y Aleister Crowley para convertirse en una cárcel de alta seguridad llena de... ¿sótanos con tuberías y conductos de ventilación? Batman: Arkham Asylum no es un mal juego, ni remotamente. Pero se deja llevar por la moda de los héroes enjutos y cabizbajos.

EL EFECTO SLIM

PS3 MULTIPLICA SUS VENTAS

Todo el mundo habla de la muy espectacular explosión de ventas de PS3 gracias al positivo efecto del lanzamiento del nuevo modelo. La primera semana, un 999% más de unidades vendidas. Solo en USA, ha llegado a aumentar un 300%. Lo cual demuestra lo que muchos temíamos: se hablaba de que los jugadores estaban castigando a Sony por una serie de malas decisiones industriales y de imagen desde el lanzamiento de PS3 (poca innovación, juegos exclusivos escasos, demasiada atención a tonterías como Home), y al final no. Los jugadores ni deciden ni castigan. Los jugadores quieren que las cosas sean baratas. Y a correr. ■

UNA DE CAL Y OTRA DE...

CALLA YA CON LOS JUEGOS DE PSONE

Los gerifaltes de Sony han declarado que podemos olvidarnos de la retrocompatibilidad con PS2 y PSone en esta o futuras versiones de PS3. Que no es un requerimiento masivo, a diferencia de una batcueva en Home o un sistema de servicio de videoclips con calidad youtube. ¿Y sabéis qué? Tienen razón. Ese 999% de aumento de ventas no se produce gracias a los fans de los sistemas pretéritos, sino con la masa que quiere otro FIFA a la voz de ya. Igual el problema no está en PS3, sino en que el fan tiene que mirar en otra dirección. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diaro videolúdico en formato telegráfico.



PAIN PS3

A VOLAR, JOVEN

Aprovecho la recopilación en formato físico de casi todo el contenido descargable de Pain para retomar uno de los juegos más divertidos y descerebrados de PS Store.

MK UNCHAINED PSP

FATALITIES DESENCADENADOS

A falta de novedades, recupero uno de mis juegos de lucha favoritos para la portátil de Sony. Poco técnico pero muy intenso. Este parece el mes de la inmediatez.



SHADOW COMPLEX 360

DE METROID NADA

Pero tampoco está del todo mal. A pesar de su horrendo acabado gráfico, su mecánica 2D y sus guiños al clásico Cabal le hacen merecedor de un tiento.

THE PUNISHER ARCADE

Tras el sosísimo FPS para PS Store necesitaba volver a este espléndido tebeo en movimiento de 1993. Desde luego, el tiempo no parece pasar para el estilo Final Fight.

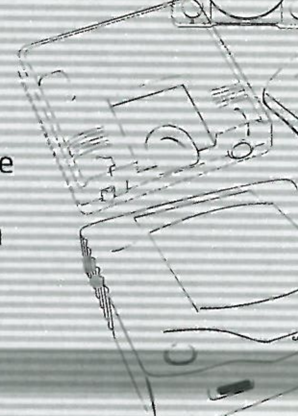
CANABALT PC

Obrita de arte de estética pixelada en la que hay que huir por las terrazas de la ciudad de un apocalipsis robótico. Se controla con una sola tecla y engancha como un demonio. Juégalo en *adamatomic.com/canabalt*

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



8/16 BITS

REHACIENDO LO IRREPETIBLE

Desde aquí hemos reivindicado experimentos como Megaman 9 o Bionic Commando: Rearmed, auténticas celebraciones del píxel y las 2D. Lamentamos especialmente, por eso mismo, el lanzamiento de juegos que sólo quieren hacer caja con la nostalgia pero están demasiado obsesionados con la gris estética poligonal de los juegos actuales. Por ejemplo, Shadow Complex, con sus feísimos gráficos en 2D, es como un Metroid vomitado por un ejecutivo obsesionado con las secuelas y las franquicias. O Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled, que se inspira en un clásico para regurgitarlo con un lavado de cara gráfico que dificulta su mecánica al carecer de la precisión y la exactitud de las animaciones por sprites. Y no es tanto una cuestión estética como un problema más profundo: que algunos parecen no haber entendido qué es lo que brillaba en aquellos juegos.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

SONIC: PROJECT NEEDLEMOUSE

Este es el nombre que recibe el nuevo juego de Sonic, que aparecerá en 2010 en HD y, atención, 2D puras. Yo ya no me creo nada, pero eh.

REMAKE DEL MES

Mientras esperamos el no muy prometedor remake oficial de *Splatterhouse*, los españoles de NLK Games ya han hecho uno gratuito y que respeta el estilo 2D. Descárgalo en: *www.nlkgames.com*

ASESINOS ENMASCARADOS Y SIGILOSOS

NINJAS, MÁS OCHENTEROS QUE ROCKY IV

Mini Ninjas y Ninja Gaiden Sigma 2 coinciden en las tiendas. ¿Vuelven los ninjas? ¿Se llegaron a ir?



Un ninja o shinobi era un mercenario del Japón feudal especializado en técnicas de guerra poco marciales, incluso podríamos decir que nada honorables: asesinato desde la sombra, espionaje, sabotaje, infiltración y lucha rastrera en general. Casi en un paralelismo cultural, los ninjas se convirtieron en los ochenta, gracias a videojuegos como Shinobi y películas como Ninja Thunderbolt, en un 'todo vale' donde se daban cita la fantasía desnortada, el subproducto salvaje y la disparate esquizoide.

La cumbre del subgénero ninja en los ochenta está en la trilogía originariamente exclusiva de Commodore 64 The Last Ninja, poseedora de un acabado gráfico, unas animaciones, una atmosférica banda sonora y un desarrollo casi cinematográfico que marcó época. Programada con un mimo encomiable para aquellos tiempos, era una videoaventura de acción y perspectiva en falsas tres dimensiones que no se ha convertido en un mito referencial, simplemente, porque no apareció en sistemas más extendidos que el Commodore 64. Pero no fue el único: el complicado y veloz Saboteur (y su secuela) era pura acción ninjística, y ya en los noventa, la serie Ninja Gaiden explotó el mito con justicia, convirtiendo a estos enigmáticos guerreros en lo que son hoy: una referencia ineludible de la cultura popular.

SANGRE Y SIGILO

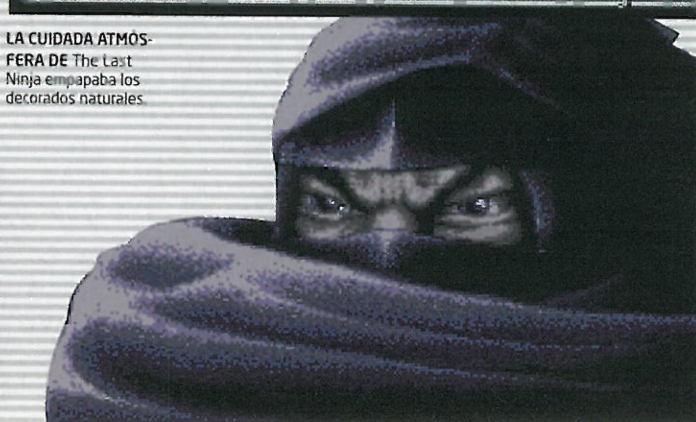
Shinobi (arriba) o las dulcificadas Teenage Mutant Ninja Turtles (derecha) son buenas muestras de los variopintos estilos que tuvo la fiebre ninja.





LA CUIDADA ATMÓSFERA DE The Last Ninja empapaba los decorados naturales.






WET™
Conviértete en Rubi Malone, una asesina a sueldo equipada con un arsenal de movimientos acrobáticos, excesivas matanzas de espada, y pistolas duales.
Experimenta la libertad de disparar en cualquier momento, en todas partes, y en una aventura que atraviesa tres continentes.
¡Destacando una mezcla irónica de humor y violencia, WET es un shooter en tercera persona sin igual!
XBOX 360
PLAYSTATION 3
18
18
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
Artificial Mind & Movement
Bethesda SOFTWORKS
WET™ © 2009 Artificial Mind and Movement Inc. Published by Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. WET and related logos are trademarks or registered trademarks of Artificial Mind and Movement Inc. in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. "PLAYSTATION" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen





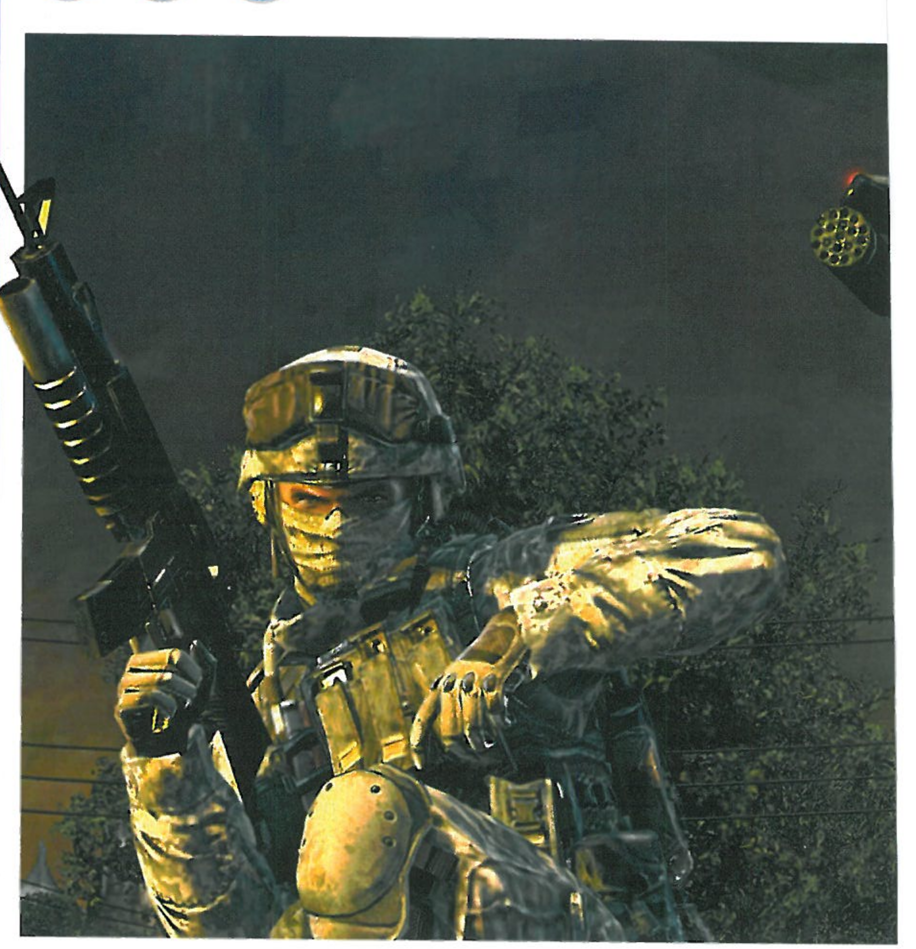








CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2



LA BATALLA DEFINITIVA

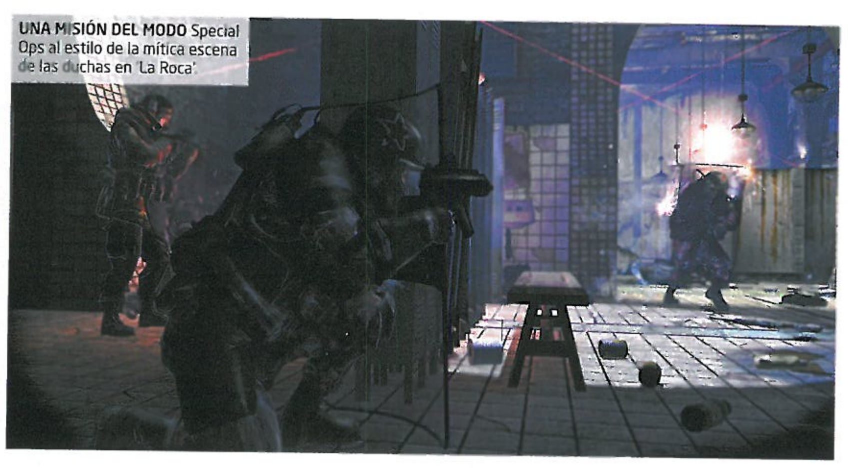
Vuelve la guerra moderna de la mano de Infinity Ward, preparemos la munición para la mayor de las batallas.

El concepto que tenemos los jugadores de lo que debe ser un juego de guerra ha ido evolucionando en los últimos años de una manera curiosa. Hemos pasado de 'amar' la Segunda Guerra Mundial, a estar cansados de ella y buscar nuevos escenarios y batallas. Esto es hasta cierto punto normal, por la sobreexplotación del escenario bélico del segundo conflicto global. Lo que sorprende es que este cambio ha sido guiado por una saga, *Call of Duty*, y por las expertas mentes de un estudio de desarrollo, Infinity Ward. Por tanto, estos programadores visionarios son poco menos que los mayores expertos en shooters en primera persona realistas, y ahora se preparan para desembarcar en nuestras consolas con éste, su juego más importante hasta la fecha.

Volveremos a desenfundar armas reales como las que hoy en día maneja la élite del ejército, a combatir en escenarios casi cotidianos y a enfrentarnos a amenazas tangibles en nuestros tiempos. Estamos ante una continuación directa de *Call of of Duty 4*, la entrega más exitosa de la saga hasta la fecha... ¡Y somos los únicos que lo hemos jugados!

Todo comienza donde acabó Modern Warfare, con el sargento McTavish re-


NUEVOS ESCENARIOS, PERO LA misma amenaza. El terrorismo ataca de nuevo.


UNA MISIÓN DEL MODO Special Ops al estilo de la mítica escena de las duchas en 'La Roca'.


EL TRABAJO EN EQUIPO cobra mayor importancia en esta entrega de la saga.

360 PC PS3



Call of Duty: Modern Warfare 2

Género: **Acción en primera persona**
Desarrolladora: **Infinity Ward**
Editora: **Activision**
Precio: **69,95€ (360 y PS3) 59, 95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **2-16 jugadores**
Idioma:
Voces
Textos


www.pegi.info

clamando gran parte del protagonismo. Zakhaev ha sido eliminado, pero un antiguo aliado suyo, Makarov, usa esta muerte como excusa para volver a sembrar el caos. Por tanto, una amenaza terrorista vuelve a perturbar la paz mundial, por lo que es hora de que la Task Force se ponga de nuevo en marcha. La aventura nos llevará desde las estepas heladas a Kosovo, Brasil (con el Cristo Redentor de espectador de lujo) e incluso al espacio. Pero esta vez no va a ser tan fácil como en el primer *Modern Warfare*, a pesar de tener nuevas armas con radar incorporado y la posibilidad de personalizarlas con distintos accesorios, tal y como podemos hacer en el modo multijugador de anteriores entregas..

Esta vez tendremos que bucear, montar en moto de nieve, perseguir a objetivos entre una muchedumbre de inocentes... Nuestra aventura va a ser mucho más que 'sólo' pegar tiros. Aún así, el núcleo de la acción seguirá siendo la gran cantidad de momentos de tiroteos frenéticos. Y es aquí precisamente donde de verdad podemos observar la gran evolución que ha tenido esta entrega, con un trabajo intensivo en la inteligencia artificial de todos los personajes en combate. Ahora los francotiradores cambiarán de sitio con cada disparo, las tropas de asalto nos tenderán trampas e incluso correrán despavoridos si se ven en inferioridad. Nuestros compañeros también han aprendido nuevas tácticas y se comportarán de manera dinámica, en conjunción con nuestros movimientos.

MUCHO MÁS QUE SÓLO UN JUEGO EN EL QUE HAY QUE PEGAR TIROS

Por si fuera poco Infinity Ward ha decidido dar cierta libertad al jugador para tomar diferentes caminos a la hora de solventar muchos de los combates. El mejor ejemplo de esto lo podemos ver en el nivel de las favelas, un verdadero laberinto en que que el principio y final de la misión están fijados, pero las posibilidades al avanzar tan »

A tiros con tus amigos

PERK-SONALÍZATE

Si por algo ha terminado de despuntar esta saga, ha sido por sus posibilidades multijugador. Esta entrega no va a ser menos y más allá de reutilizar la misma fórmula de éxito, intenta innovar con algunos detalles de auténtico lujo.

Uno de los que más nos ha llamado la atención es la posibilidad de personalizar mucho más nuestro personaje. Hasta ahora podíamos elegir y modificar las armas y las habilidades. A partir de Modern Warfare 2 también podremos crear nuestra propia recompensa a las rachas de muerte. Habrá 15 tipos distinto de recompensa, que van desde un avión con ametralladora AC-130 a misiles aire-tierra, radares, suministros... Incluso las mejoras de combate son mejorables mediante los puntos de experiencia que vayamos ganando. Y por si esto fuera poco, permitirá la migración del host cuando este salga de la partida. Se acabo eso de que el combate se acabe de pronto por el mal perder de quien tenga la mejor conexión...



PODREMOS ENCONTRAR ARMAS CON elementos personalizados durante el modo historia.

sólo dependen de nosotros mismos: ir por los tejados, atrincherarse en una ventana con un rifle, avanzar a tumba abierta... Todo depende del enfoque que cada uno quiera dar a la batalla.

Y todo esto hablando unicamente del modo para un jugador (que nos comentaron durará unas diez horas). La mala noticia es que perdemos el modo cooperativo durante la historia. La buena es que además de los modos multijugador competitivos obligatorios, vamos a encontrar un bonito extra en el modo Special Ops (cuadro inferior derecha). Estas tres piezas del puzzle de *Call of Duty:*

VIRTUOSISMO GRÁFICO A 60 FPS CONSTANTES. DE LUJO

Modern Warfare 2 se unen al extraordinario apartado técnico, con el juego moviéndose a 60 FPS constantes y un más que prometedor doblaje a nuestro idioma, hasta convertirlos en una de las joyas de la corona para esta campaña navideña

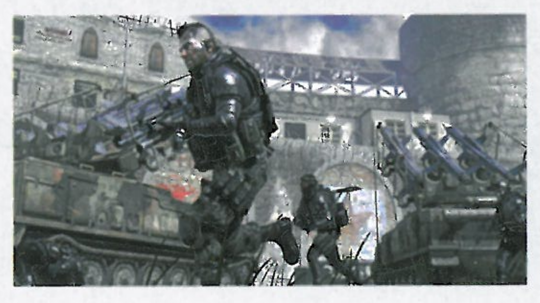
Si atendemos a sus antecedentes, no podemos más que esperar lo mejor de Infinitity Ward. Podemos estar seguros que el ya cercano 10 de noviembre de este año nos espera la madre de todas las batallas. Mejor será que nos vayamos preparando... ■

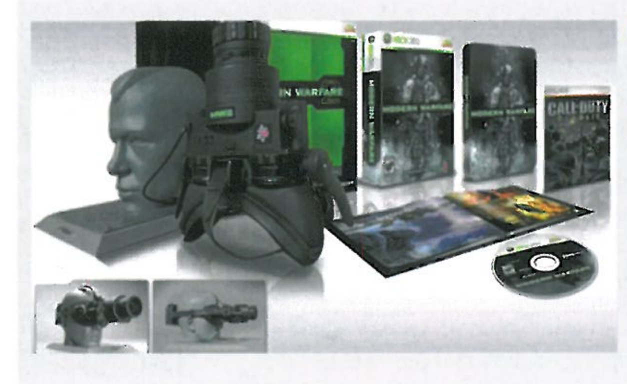
Trabajo en equipo

SPECIAL OPS

La ausencia del modo cooperativo se cubre con este pequeño-gran as en la manga de Infinity Ward. Se trata de 23 pequeñas misiones para uno o dos jugadores (pantalla partida o en red) en las que se nos pondrán ante situaciones extremas y se puntuará nuestra actuación al final de cada partida. Este modo de juego está disponible desde que metemos el disco, por lo que no hay que esperar ni un segundo para disfrutar de su acción. La variedad de situaciones que nos propondrá es brutal, yendo desde la simple eliminación de todos los enemigos en el escenario, hasta carreras con motos de nieve a 'cara de perro'. Habrá algunas misiones que incluso requieran obligatoriamente la participación de un segundo soldado. Tal es el caso de la llamada Overwatch, que pone a un jugador a los mandos de una ametralladora montada en un avión, y al otro en el suelo, acabando con los enemigos que se cubran de los disparos venidos del cielo. Tanto es el cuidado que se ha puesto en este modo que incluso se han creado nuevos tipos de enemigos para la ocasión. Mucho más que un cooperativo, toda una experiencia única.







Edición de coleccionista

TODA UNA DELICATESSEN

Habrá tres versiones diferentes el día que ***Modern Warfare 2*** salga a la venta: standar, Hardened y Prestige. Bajo el primer nombre se esconde el juego 'pelado', con su caja e instrucciones. La versión Hardened incluye tambiém una caja metálica, un libro de arte y un código para descargar el primer *Call of Duty* de Xbox Live o PS Network. Finalmente la traca llega con la edición Prestige, que se permite el lujo de venir con unas gafas de visión nocturna completamente funcionales y el busto del sargente Mc Tavish. Su precio se desconoce.


MERISTATION
"REALISMO EN ESTADO PURO"
HOBBYCONSOLAS
"...ÉSTE SERÁ EL NEED FOR SPEED QUE LOS FANS LLEVÁBAMOS ESPERANDO..."
HARDGAME2
"EL APARTADO GRÁFICO..., ES LO MÁS ESPECTACULAR Y LO MÁS IMPACTANTE QUE LE LLEGA A NUESTROS OJOS"
NEED FOR SPEED
SHIFT
PIENSA RÁPIDO. DESCARGA TU ADRENALINA.
vodafone
EA
XBOX 360
NEED FOR SPEED
SHIFT
NEEDFORSPEED.ES
A LA VENTA 17.09.09
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed and the "N" icon are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Pagani, Zonda F, Zonda R and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. General Motors Trademarks used under license to Electronic Arts. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.
XBOX LIVE
3
www.pegi.info
Jump in.
XBOX 360

PSP 360 PS3 TEKKEN 6

CUANDO LA VIDA SE CONVIERTE EN DOLOR

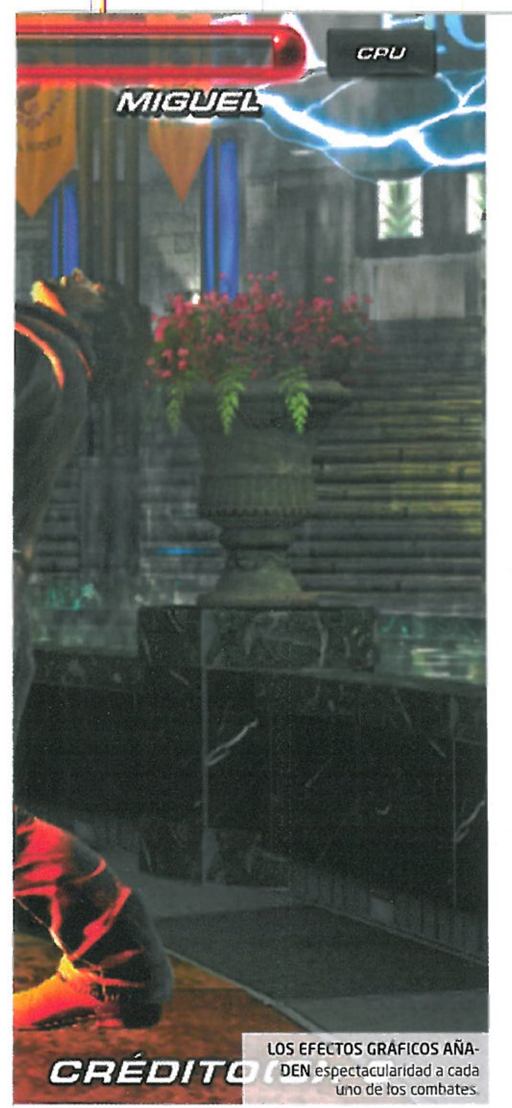
El juego de lucha 3D por excelencia llega al fin a la nueva generación, después de encandilar a todos los aficionados de la lucha en los salones recreativos nipones durante nada menos que dos años. La gran cantidad de extras añadidos por Namco harán que la espera merezca la pena.

Hacía tiempo que una entrega del famoso Torneo del Puño de Hierro no se hacía esperar tanto; la llegada de la nueva generación, el éxito de *Tekken 6* en los salones nipones y la gran cantidad de novedades que incluirá el juego en su versión doméstica tienen la culpa del retraso, que no ha hecho más que alimentar nuestras ganas de echarle el guante al título de Namco. Al igual que ocurrió con *Tekken 4* (y con todas las entregas, aunque en menor medida), el salto cualitativo con respecto a anteriores Tekken es mucho mayor, pero lo mejor de todo es que el cambio generacional no es el único motivo.

Una de las mayores sorpresas nos la llevamos al comprobar que, por primera vez en la historia de la saga (por segunda vez, si contamos la entrega creada para Game Boy Advance), un nuevo Tekken llega de forma simultánea a dos consolas diferentes, rompiendo una exclusividad con el hardware de



LA SEXTA ENTREGA DEL TORNEO DEL PUÑO DE HIERRO INCLUYE A TODOS LOS LUCHADORES DE LA SAGA



LOS EFECTOS GRÁFICOS AÑADEN espectacularidad a cada uno de los combates.



DOS DE LOS MÁS brutos de la saga, frente a frente. Menos mal que están un poco más equilibrados.



BOB ES UNO DE los nuevos luchadores: que no os engañe su tamaño, es sorprendentemente ágil.

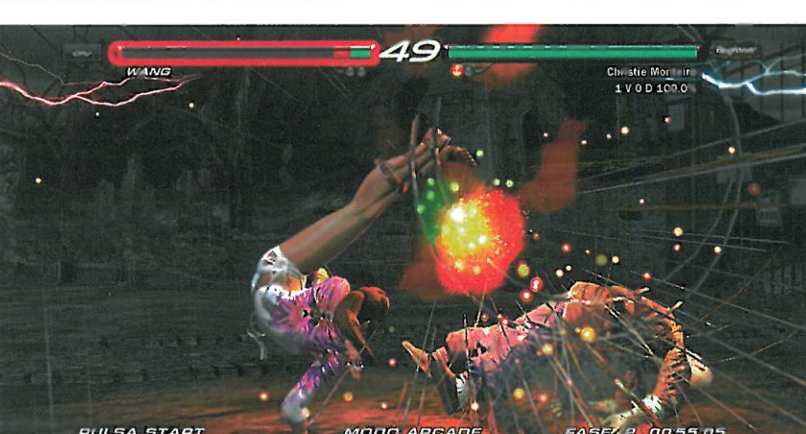
PSP PS3 XBOX 360



Tekken 6

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **Namco**
Editora: **Bandai Namco**
Precio: **69,95€**
Jugadores:
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Texos

7+
www.pegi.info



Sony que se remonta a los inicios de la saga de Namco. A la hora de jugar la primera partida, descubrimos muchas más novedades.

Revolución gráfica y jugable

Manteniendo el espíritu que siempre ha caracterizado a Tekken, Namco ha rediseñado a todos los personajes del juego acorde con la actual generación HD; los escenarios tienen un gran nivel de detalle y son muy diferentes entre sí: extensos, infinitos, pequeños, con diferentes alturas (al estilo *Dead or Alive*)...

Los efectos de iluminación, los gestos de los luchadores, sus atuendos... todo ha sido muy mejorado con respecto a *Tekken 5*, y las mejoras en su jugabilidad no se quedan atrás. El elemento más importante del juego, su motor físico, ha sido reescrito por primera vez desde el primer Tekken (antes, los cambios llegaban en forma de mejoras del motor original). El cambio afecta a una buena cantidad de "campos" jugables, aunque el elemento más beneficiado son los combos aéreos, que ahora tendrán que ser más ajustados y más variados, obligando al jugador a aprender nuevos

Opciones gráficas

ACTIVA EL DESENFOQUE DE MOVIMIENTO

Entre las diferentes opciones de configuración que incluye el juego, se encuentra una de lo más original: el desenfoque de movimiento. Inicialmente, la versión arcade del juego no incluía este efecto gráfico, algo que se subsanó con Tekken 6: Bloodline Rebellion, entre otros muchos elementos gráficos y jugables y que, evidentemente, sirve de base para la versión doméstica de Tekken 6. Aunque el efecto, en pantallas estáticas, no es demasiado vistoso (la única pantalla con el efecto activado de estas tres páginas es la de abajo), en movimiento le da un aspecto de lo más realista a la acción y, junto a los gráficos en alta definición y el increíble detalle de todos y cada uno de los personajes, convierte la experiencia visual de Tekken en algo totalmente nuevo y sorprendente.
Si a la posibilidad de activar o desactivar dicho efecto le añadimos las posibilidades de personalización de personajes y la gran cantidad diferentes modos disponibles, la oferta de Tekken 6 es única.



MIGUEL, EL LUCHADOR ESPAÑOL, no tiene una gran técnica, pero va sobrado en efectividad.

movimientos y a ser más creativo. Lógicamente, el ya extenso repertorio de golpes de cada luchador se ha mejorado y ampliado con nuevas técnicas que, como de costumbre y junto a varios combos aéreos de ejemplo, podremos aprender en el modo entrenamiento.

Nuevos modos de juego

El modo entrenamiento no será lo único que diferencia a la versión recreativa del juego de la versión para PS3 y Xbox 360 (que, por cierto y según Namco, serán prácticamente idénticas). La principal novedad en lo

ENTRE SUS NOVEDADES DESTACA EL MODO CAMPAÑA

que a modos de juego respecta es el modo Campaña, una evolución del Tekken Force aparecido en la tercera entrega del juego para PSone, adornado con multitud de secuencias y videos y que podremos disfrutar junto a un amigo, de forma cooperativa, tanto on-line como off-line.

Aunque se ha hecho esperar más de lo normal, Namco ha compensado el retraso de *Tekken 6* con una buena cantidad de novedades visuales y jugables; el mes que viene os detallaremos por qué ha merecido tanto la pena esperar para disfrutar del sexto Torneo del Puño de Hierro. ■





Modo cooperativo para dos jugadores

EL NUEVO MODO CAMPAÑA

Sin lugar a dudas, la novedad más importante de la versión doméstica de Tekken 6 es la inclusión del nuevo modo Campaña. El desarrollo de dicho modo es muy similar al Tekken Force de la conversión a PSone de la primera entrega de la saga: el sistema de lucha clásico "uno contra uno" se sustituye en el modo Campaña por una especie de Final Fight en 3D, en el que podrás jugar con cualquiera de los luchadores del juego y donde encontrarás un trabajado argumento, jefes de final de fase, armas y todo tipo de objetos, trajes e ítems con propiedades especiales.
Los elementos y trajes conseguidos no sólo servirán para modificar el aspecto de nuestro personaje, como ocurría en Tekken: Dark Resurrection, sino que también dotarán al luchador de diferentes habilidades como una mayor resistencia, recuperación de vida, más fuerza...
Lo mejor de todo es que el desarrollo del modo Campaña implica la participación de dos luchadores de forma cooperativa, algo que podrás disfrutar junto a un amigo tanto on-line como off-line aunque, si quieres jugar solo, el otro personaje (que siempre será Alissa Boskonovitch) lo manejará la CPU.

Videos, animaciones, ilustraciones...

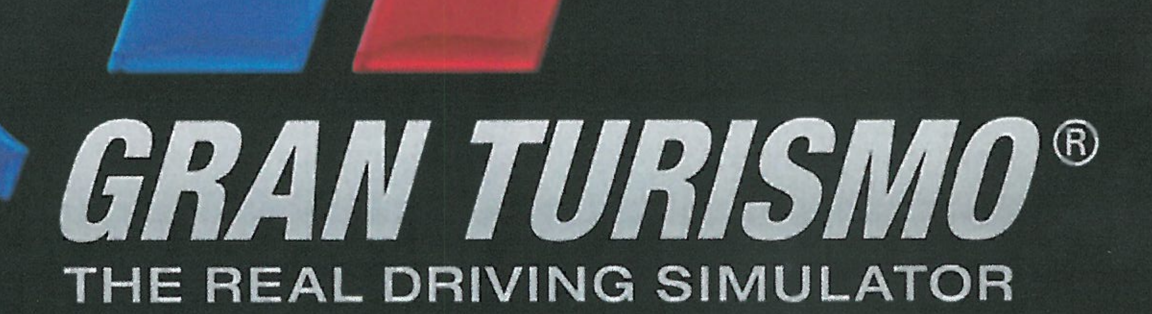
NARRATIVA TEKKEN

Con el objetivo de potenciar el argumento del nuevo modo Campaña, Namco ha utilizado todo tipo de recursos para relatar la historia de la saga desde su inicio. Al empezar la Campaña veremos una serie de ilustraciones en blanco y negro, ligeramente animadas, que resumen los acontecimientos de cada uno de los Tekken; después, increíbles vídeos CG irán desgranando el argumento de la última entrega. Y además, durante las escenas de acción, podremos ver alguna que otra secuencia de animación realizada con el motor gráfico del juego.





LA FIEBRE DEL ASFALTO LLEGA A TU PSP





Disfruta por fin en tu PSP de Gran Turismo, el mejor juego de conducción de la historia. A partir del 1 de Octubre puedes conseguir la Edición Coleccionista con el juego en una caja especial, postales, y un vale para descargar en exclusiva el Bugatti Veyron. Y todo por el mismo precio que la edición convencional.

¡Ponte al volante y siente la velocidad en tus manos!

*Limitado a 20.000 unidades









BORDERLANDS

UN JUEGO DE TIROS Y ROL PENSADO PARA TODOS

LA AMBIENTACIÓN NOS TRASLADA a una suerte de *Mad Max* espacial.

Gearbox propone un shooter con mucha historia y un juego de rol para el que no hay que dejarse la vista leyendo interminables textos en pantalla, Borderlands será un juego accesible y divertido.

Borderlands combina disparos, acción, evolución del personaje e historia en un solo juego. Estaríamos hablando de un *FallOut* vitaminado o de un *Call of Duty* con personajes que van algo más allá del uniforme que visten. Shooter en primera persona y RPG conviven en este título que Gearbox lleva desarrollando desde 2005 y al que hace bien poco han decidido cambiarle la cara.

Dice la versión oficial que el equipo de artistas acabó su trabajo antes de tiempo y en el tiempo de ocio hicieron una interpretación libre del apartado gráfico, ofreciendo una versión más fiel a los dibujos conceptuales originales y mucho menos realista. A nadie se le pasará por alto el tremendo parecido con el estilo de *Crackdown*, juego que la gente de Gearbox adora. A los jefes les gustó y ¡tachán! cambiaron de 'look' de la noche a la mañana.

Sea verdad o no la historia, lo cierto es que el cambio le ha servido en un primer momento para alejarse de comparaciones con *FallOut* (los devastados escenarios de ***Borderlands*** ayudaban a esto) y para ganar identidad. ***Borderlands*** era un juego de 'vaqueros' del espacio, de gente en lucha por la supervivencia en las zonas fronterizas de las expediciones planetarias humanas. Poco más. Ahora, además, tiene una leyenda.

El desconcierto de los primeros mo-


LA EVOLUCIÓN DE PERSONAJE y armas es lo que hace al juego único.







EN EL MODO COOPERATIVO, algunos combates recordarán al rol online.

PS3 PC XBOX 360



Borderlands

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Gearbox Software**
Editora: **2k Games**
Precio: **53,95€**
Jugadores: **2**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces 
Texos 

18+
www.pegi.info



LOS VEHÍCULOS SERVIRÁN PARA desplazarse... y para hacer carreras.

El dato

MÁS DE 140 HORAS DE PLACER

Si el juego sale a unos 70 euros, cada hora con Borderlands te saldrán a 50 céntimos. A las 40 horas de la historia principal se unen cerca de 100 horas de misiones paralelas. Súmale alguna que otra partida en modo cooperativo, modos online del tipo de las arenas de Quake,...
El resultado es rentabilidad en estado puro, nunca podrás tener más diversión por ese precio.
Si además le unimos las millones de combinaciones posibles de armas, nos encontramos con un juego prácticamente infinito.



EN LA EVOLUCIÓN DE LAS CUALIDADES DE TU PERSONAJE APARECEN ELEMENTOS PROPIOS DE JUEGOS DE ROL

mentos del juego tiene más que ver con que te esperas una historia muy lineal en la que vas a ser guiado, y lo que te encuentras es un extensísimo mapa que puedes explorar casi a tus anchas (hay zonas que irás abriendo) en el que te encontrarás con situaciones de auténtico peligro de las que sólo saldrás a base de plomo y plasma. Cuando tomas un poco más de conciencia, ese estilo de libertad total (como de los juegos de GTA) te exige ir pasando por puntos de control para cumplir las misiones que te harán progresar no sólo en la historia, sino en la propia evolución de tu personaje. Es ahí donde aparece el rol. Deberás elegir desde el principio el tipo de jugador que quieres entre las cuatro clases disponibles (soldado, hunter, berserker y sirena) y a partir de ahí ir configurando las habilidades que quieres que tu hombre desarrolle a través de un sistema de árbol clásico que también recuerda a *Crackdown*.

También para cuatro jugadores

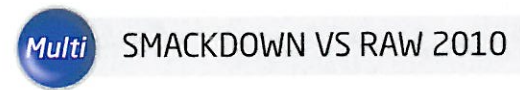
Es el momento de los juegos cooperativos y *Borderlands* va a ofrecer la posibilidad de que se junten hasta cuatro jugadores online para avanzar en una campaña, algo que es mucho más que recomendable. Lo que todavía quedó en el tintero y esperamos con ansia es el apartado de los vehículos, que tendrá una vital importancia en el juego para largos traslados a través de los gigantescos escenarios.

Borderlands viene de puntillas, sin hacer mucho ruido, pero con una propuesta de juego muy sólida que sorprende por su mezcolanza de estilos.

› ***Por Chema Antón***



EL ESTILO GRÁFICO CERCANO al 'cel-shading', Gearbox lo llama 'estilo conceptual'.



JOHN CENA Y RANDY Orton siempre dan espectáculo sobre el ring

REY DEL CUADRILÁTERO

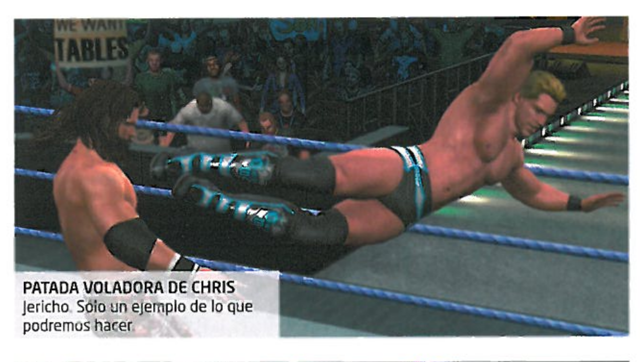
Los mejores luchadores del mundo del wrestling llegan, como cada año, puntuales a su cita con tu consola.

El Pressing Catch es uno de los espectáculos más seguidos por los aficionados de todo el mundo. Puede verse en un montón de países gracias a la fiebre que despiertan entre la gente superestrellas como John Cena, Randy Orton o Rey Misterio. Desde hace varios años, el mercado de los videojuegos se hizo eco de la espectación que este deporte despertaba entre el gran público y decidió que había que aprovechar tan suculento filón. Así surgió *Smackdown vs Raw*, que este año nos muestra su 4º edición.

Golpes muy reales

Llevamos tiempo oyendo aquello de que el Pressing Catch es todo un teatro, que realmente ni se tocan cuando luchan. No sabemos si se trata de una leyenda urbana o si es real, al menos en parte. Sin embargo, lo que es seguro es que en el videojuego se pegan y bien. Tendrás a tu disposición todo un muestrario de llaves y combos para aturdir a tus enemigos, así como una serie de golpes para dejarlos fuera de combate. Como cabía esperar, este juego nos acerca a todos los personajes de *Smackdown y de Raw*, por lo que podremos disfrutar de los golpes y movimientos más característicos de cada uno de ellos, como si lo estuviéramos viendo por televisión.

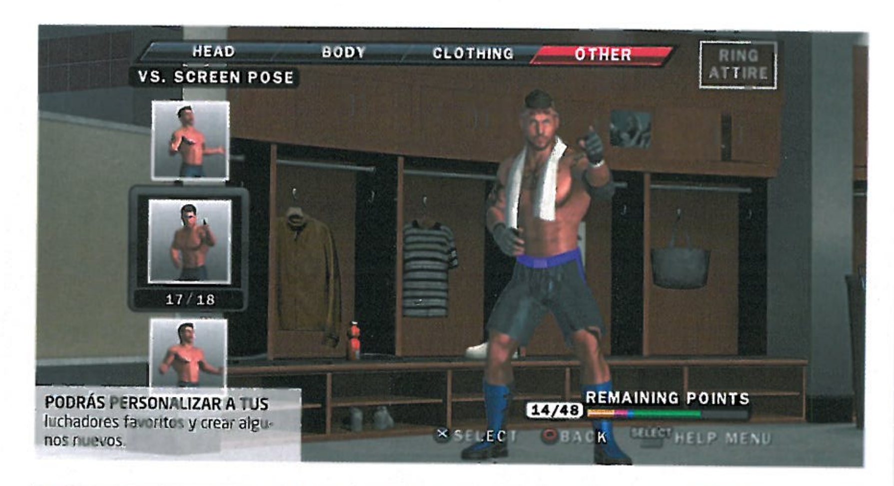
Además, otro de los puntos fuertes del juego es su cuidado apartado gráfico. Es sorprendente ver el realismo de los personajes, sus facciones, gestos, e incluso su forma de andar. Todo parece real, desde los escenarios hasta las espectaculares presentaciones de los luchadores.


PATADA VOLADORA DE CHRIS Jericho. Sólo un ejemplo de lo que podremos hacer.



EL JUEGO NOS PERMITE peleas múltiples, en las que solo uno saldrá victorioso.

NDS PC Wii PS3 XBOX 360



PODRÁS PERSONALIZAR A TUS luchadores favoritos y crear algunos nuevos.


DEBERÁS GANARTE AL PÚBLICO con tus acciones. Parece que Chris Jericko lo ha conseguido.

Si alguna pega se le había puesto a este juego en anteriores ediciones había sido lo difícil que resultaba hacer algunas de las más famosas llaves con las que los luchadores nos suelen conquistar. En esta ocasión se ha limado este defecto. Gracias a un trabajado modo de entrenamiento podrás sacar el máximo partido de Undertaker, Triple H, MVP o quien tú quieras.

CONSIGUE TODOS LOS CINTURONES DE CAMPEÓN QUE PUEDAS

Múltiples opciones

Los verdaderos seguidores del Pressing Catch están de enhorabuena por partida doble. Por un lado, como ya hemos dicho, *Smackdown vs Raw 2010* ha mejorado mucho su jugabilidad, haciéndola así mucho más accesible para todo el mundo. Por otro, el título es casi un objeto de culto para los más fanáticos. En primer lugar, podrás hacer combates rápidos en cualquiera de las modalidades, desde combates dobles hasta otros en celda. también podrás desarrollar una brillante carrera con tu luchador favorito o incluso crear uno propio y llevarlo a lo más alto. Otra de las facetas en las que el título ha dado un buen salto ha sido en el modo multijugador. Esta entrega permite que te encierres en un ring con hasta cinco amigos en duras peleas en las que solo el mejor quedará en pie.

Además, encontrarás un montón de extras con vídeos, trailers,... Podrás conocer quienes son los aliados y enemigos de cada uno de los luchadores, lo que te vendrá muy bien en algunos combates, y cambiar esas alianzas según tus preferencias. Y como no podía faltar, se espera que traiga un buen número de opciones online para hacer tu juego mucho más completo.

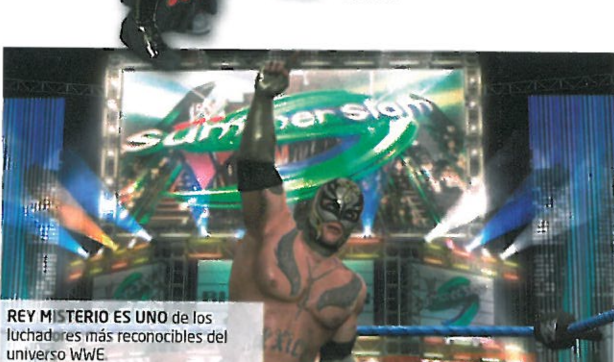
Nos encontramos ante un juego que tiene seguras sus ventas gracias a la expectación que despierta este espectáculo. ¿Qué nos importa que todo sea un teatro? Lo que nos gusta es todo lo que rodea a este "deporte" y por eso estamos deseando que llegue el 23 de octubre para disfrutar de la mejor edición de *Smackdown vs Raw* hasta ahora.

Divas

MUCHO MÁS QUE UNAS NIÑAS MONAS

Las divas de la WWE son las grandes desconocidas. Todos pensamos en Randy Orton, Edge o Chris Jericko cuando oímos hablar de Pressing Catch, pero una vez visto a estas chicas no entiendo poque no son ellas las principales protagonistas. Pese a lo que pueda parecer, son auténticas luchadoras que hacen llaves y vuelos tan espectaculares, o incluso más, que las de los chicos. Además, son guapas y sexys, y en eso sí que ganan seguro a gente como Undertaker, JBL o demás bichos que hay entre los luchadores masculinos. El juego nos ofrece la posibilidad de luchar con ellas y se lo agradecemos. La WWE no será lo mismo sin sus divas.


LAS DIVAS DE LA WWE son mucho más que cuerpos bonitos.



REY MISTERIO ES UNO de los luchadores más reconocibles del universo WWE.


TRIPLE H NO SE anda con tonerías. Aquí tiene al mismísimo Randy Orton contra las cuerdas.



Smackdown vs Raw 2010

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Yuke´s**
Editora: **THQ**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-6**
Online: **Sí**
Idioma:

Voces 
Textos 

16+
www.pegi.info



EL NUEVO CORVETTE ZR1 será una de las novedades exclusivas de esta versión de Gran Turismo.

CARRERAS DE BOLSILLO

Tras casi cinco años de espera, Polyphony ultima los detalles del mejor simulador de conducción para PSP.

Casi se nos había olvidado ya; después de cinco larguísimos años de espera, durante los que nos hemos ilusionado, hemos sido pacientes y, finalmente, hemos olvidado la promesa de Polyphony Digital, la esperada versión de *Gran Turismo* para PSP llega al fin al mercado.

El auténtico simulador de conducción, que tantas y tantas horas nos ha hecho disfrutar en PSOne, PS2 y, recientemente, PlayStation 3, llega a la portátil de Sony con un planteamiento renovado, adaptado a PSP, y con un motor gráfico que pone al límite la capacidad de una consola que no parece que vaya a dejar de sorprendernos nunca.

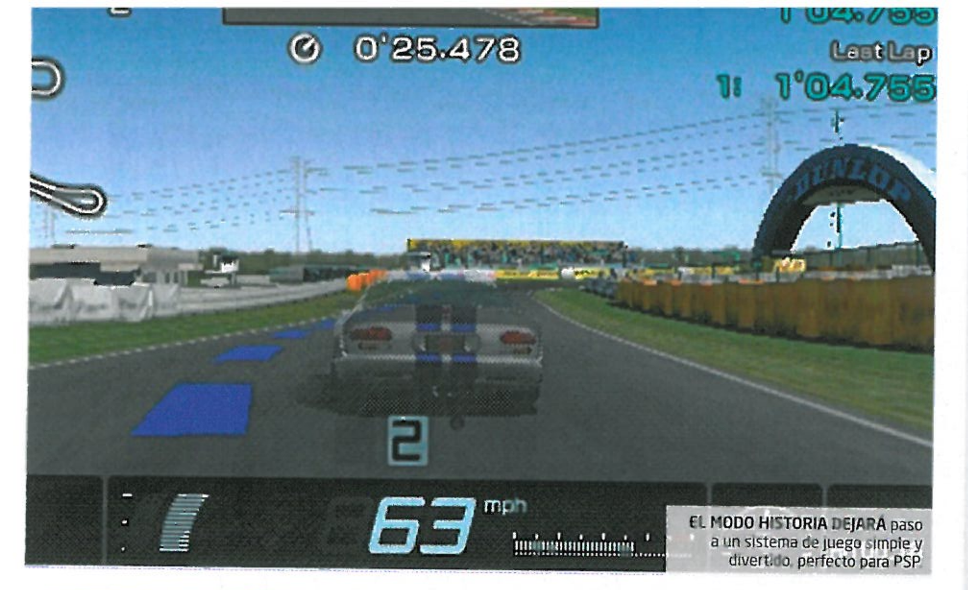
Un motor gráfico a la altura

Olvidad por completo el extraño aspecto que tiene el juego en las pantallas que aquí os mostramos; la reducida resolución de la pantalla de PSP no le hace ninguna justicia a *Gran Turismo*. En movimiento, el juego es infinitamente más espectacular, sobre todo si tenemos en cuenta la suavidad con la que se mueve todo (60 fps) y el realismo de su motor físico, directamente extraído de última entrega aparecida para PS3 (*GT5 Prologue*).

Las diferentes perspectivas con las que el juego permite pilotar cada uno de los más de 800 vehículos se adaptarán a las exigencias de todos los aficionados a la conducción portátil, aunque no será hasta la llegada de la mítica repetición, tras cada una de las carreras, cuando apreciaremos el impecable motor gráfico creado por Polyphony para su primer *Gran Turismo* portátil. Por un lado, Polyphony se ha esforzado por adaptar el aspecto realista de *Gran Turismo* a la portátil de Sony,


EL ESPERADO TÍTULO de Polyphony Digital te permitirá pilotar más de 800 vehículos diferentes.


LOS PRIMEROS CIRCUITOS te lo pondrán más fácil gracias a las trazadas marcadas en el asfalto.



EL MODO HISTORIA DEJARÁ paso a un sistema de juego simple y divertido, perfecto para PSP.



TRAS CADA CARRERA, EL juego nos obsequiará con las ya clásicas y espectaculares repeticiones.

Menos modos, nuevos coches

NOVEDADES VARIAS

La versión portátil del mejor simulador de conducción de la historia hereda los circuitos de GT4 y Tourist Trophy (haciendo un total de 35 circuitos más sus reversos), el motor físico de Gran Turismo 5 Prologue... pero también añade suculentas novedades. Por primera vez, Lamborghini y Bugatti harán acto de presencia en el juego, así como el nuevo Corvette ZR1.
La complejidad del modo historia clásico de la saga y de los cientos de posibilidades tuning de los vehículos dará paso a un planteamiento mucho más simple, perfecto para disfrutar de Gran Turismo en una consola portátil sin obligar al jugador a permanecer durante horas intentando conseguir una licencia. El modo principal del juego nos permitirá competir con nuestro vehículo en cualquiera de los 35 circuitos del juego, con el objetivo de aumentar su dificultad (o ranking) y, al mismo tiempo, de conseguir una buena cantidad de dinero para aumentar nuestra colección de coches. Junto al esperado modo multijugador para cuatro jugadores, el wifi de PSP también nos permitirá intercambiar nuestros vehículos con los de otros jugadores.



PSP



Gran Turismo
Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Polyphony Digital**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí (ad-hoc)**
Idioma:
Voces 
Texos

7+
www.pegi.info

GRAN TURISMO GANA EN MOVIMIENTO: SUS 60 FOTOGRAMAS POR SEGUNDO TIENEN LA CULPA

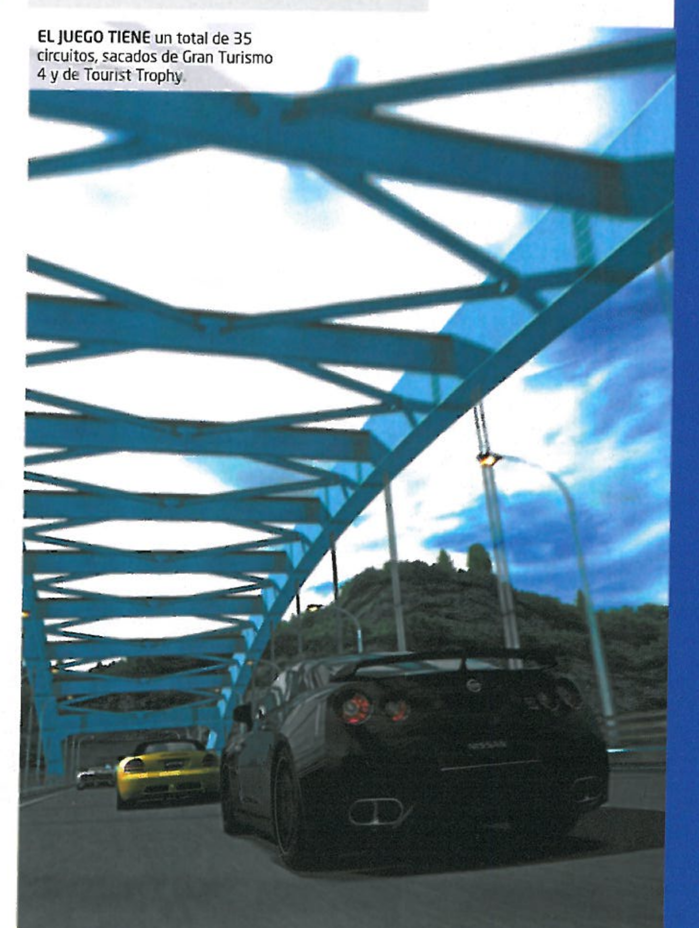
mientras que, por otro, su desarrollo se ha visto profundamente afectado por la naturaleza "volátil" de un sistema como PSP.

Desarrollo puramente portátil

Para bien o para mal (de primeras, creemos que es para bien), el desarrollo del juego se ha modificado de forma radical, conservando la esencia de las carreras pero erradicando la parte más compleja de la saga de Polyphony. Elementos como el complicado "tuning" de Gran Turismo, el extenso modo historia y las restricciones de acceso a determinados circuitos por medio de licencias han desaparecido para dar paso a un sistema de juego más liviano, que no requiere estar varios días delante de la consola para comprar la última evolución del turbo de nuestro Clio V6 o reintentar durante horas una determinada licencia para acceder al siguiente circuito. Sin llegar a ser un arcade, Gran Turismo ofrece la posibilidad de competir en cualquiera de los circuitos con el objetivo de aumentar su dificultad (cada victoria aumenta el nivel del circuito) y de conseguir dinero que más tarde podremos canjear por nuevos coches que, a su vez, podremos intercambiar con otros usuarios a través de la red. Por supuesto, el tutorial de licencias estará intacto en el juego, así como los circuitos de rally y un modo multijugador a través de wifi. Si existía alguna forma de simplificar el juego, de acercar a Gran Turismo a una plataforma portátil, Polyphony ha dado con ella, sin ninguna duda.

Hemos tenido que esperar casi cinco años y algunos no estarán contentos con las novedades (y algunas carencias) de sus modos de juego, pero lo que está claro es que Polyphony ha sabido plasmar el espíritu del mejor simulador de conducción en PSP. ■

EL JUEGO TIENE un total de 35 circuitos, sacados de Gran Turismo 4 y de Tourist Trophy.



Wii



PES 2010

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

3+
www.pegi.info



REGATES, PASES PROFUNDOS, TIROS y todo tipo de jugadas impensables en otras consolas.

EL SISTEMA DE LANZAMIENTO de faltas recuerda al de versiones mucho más antiguas del juego.

EL PES BUENO ES EL DE WII

Un control total que revoluciona el concepto de juego en equipo y propone un modo cooperativo mucho más profundo que hasta ahora sirven como base para el juego de fútbol del futuro.

Es posible que Konami siga sin dar con la tecla adecuada para 'recuperar' (si es que en algún momento la ha perdido) la gloria de sus *Pro Evolution Soccer* para consolas next-gen y PC, sin embargo, en la versión de Wii los pasos hacia la creación de un estilo propio, único y con mucho estilo, son agigantados.

El concepto de *PES 2010* Wii vuelve a girar en torno al control. Algo que no pueden hacer los usuarios de ninguna de las otras consolas es manejar tantos jugadores como lo permite la versión de Wii. A través del nunchuk y el wiimote, controlamos el pase, el tiro, las carreras del que lleva el balón y del que viene por su lado, el desmarque que queremos hacer y hacia donde lo queremos hacer. La idea y la ejecución sigue siendo la misma que en los años anteriores, con pequeños cambios que, a priori, sólo han afectado en esta nueva versión ajustando las velocidades y pausando un poco el ritmo que, en ocasiones anteriores podía ser incontrolable, de frenético.

Ladillo

Cualquiera que haya jugado a las ediciones anteriores se dará cuanta en cuanto vea la de 2010, que las mejoras son sustanciales. En primer lugar en el aspecto gráfico, que es el más inmediato. Al colorista estilo de otros años se le ha hecho un lavado de cara para hacerlo más realista y cercano al estilo de las versiones 'mayores'. La variedad de matices es ahora mucho más amplia tanto en colorido como en efectos de cámara (fondos borrosos que dan mayor profundidad de campo, por ejemplo). Pero si nos centramos en aspectos del juego, la inteligencia artificial es el primer elemento que se ha visto mejorado. Todavía faltan por superarse trabas como las de porteros que no salen de debajo de su larguero a despejar un balón o defensas que no ven el peligro en algunas de las carreras que iniciamos, pero la progresión marcada por el juego es buena. Veremos si la versión definitiva ofrece algo que no estuviese disponible hasta ahora. Lo cierto es que estamos ante el único juego de fútbol revolucionario. ■



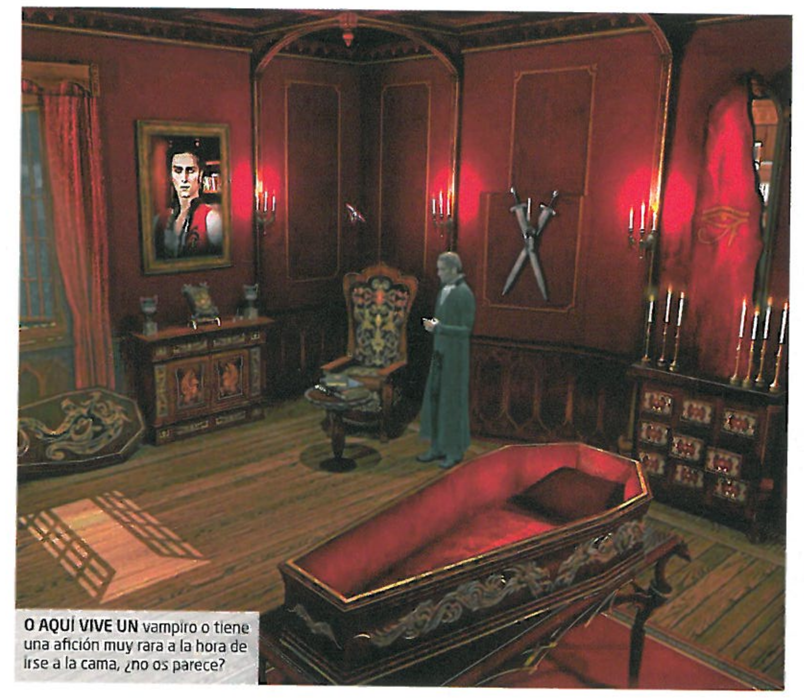
EL DETALLE DE LOS jugadores es muchísimo mayor y se aleja del aspecto PS2 de los últimos años.



Faltas

NUEVO SISTEMA DE APUNTADO

La mejora de los tiros de falta ya es una realidad en la versión Wii de *PES 2010*. Este año, el jugador tendrá a su disposición la cámara que se coloca en la posición del futbolista que va a golpear. Para atinar en la portería, se ha creado un sistema de apuntado que permite tener mucho más control sobre el golpeo ya que se le puede añadir cierto efecto a la bola, así como un golpeo más certero. Eso sí, no debemos olvidar quién es el que tira la falta. Dependiendo de las habilidades del jugador frente al balón, el golpeo será mejor o peor. Lo cierto es que jugadores buenos habrá muchísimos en el juego. No sólo los jugadores de todos los equipos de Champions League, sino que se ha decidido incluir una serie de equipos clásicos que harán las delicias de los amantes del fútbol. Holanda, Brasil o Argentina son selecciones que tienen a sus clásicos incluidos, eso sí, los jugadores no están licenciados por lo que tendrás que imaginarte quién es quién ya sea por su aspecto físico o por el nombre parecido que se les ha puesto. Está en tu mano editarlos uno a uno.


O AQUÍ VIVE UN vampiro o tiene una afición muy rara a la hora de irse a la cama, ¿no os parece?


LOS PUZZLES PARA RESOLVER están por todas partes y te obligarán a exprimirte el 'coco'.



Dracula: Origin

Género: **Aventura Gráfica**
Desarrolladora: **Frogwares**
Editora: **FX Interactive**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



www.pegi.info

UNA DE VAMPIROS

El conde Drácula es la estrella de esta aventura gráfica repleta de terror, puzzles y pistas por resolver. Métete en la piel del Doctor Van Helsing y atraviesa el corazón del vampiro a golpe de 'click'.

SABEMOS QUE DRÁCULA ES una criatura del infierno, pero es tan elegante y buen mozo...

Los chicos de Frogwares, famosos por su serie de aventuras gráficas protagonizadas por Sherlock Holmes, han cambiado de registro (aunque no de ciudad/escenario) para contarnos la histroia del Príncipe de las Tinieblas. Así, los aficionados a las aventuras gráficas más clásicas, tendrán la oportunidad de encarnar al Doctor Van Helsing en su búsqueda para intentar acabar con el terrible conde Drácula. El juego está basado, con gran detalle, en el relato original de Bram Stoker.

En *Drácula: Origin*, nos metemos en la piel del Doctor Van Helsing, justo tras recibir la carta de su colega Jonathan Harker, donde nos anuncia los planes del conde Drácula por viajar a Londres en busca de la prometida de Harker, Mina Murray. Las noticias de Harker coinciden con la sucesión de varios terribles asesinatos en Londres, por lo que nuestras primeras investigaciones nos llevarán a descubrir el paradero de la terrible bestia que está atemorizando a los londinenses. Todo con unos gráficos en 2D de una extraordinaria calidad, con los personajes modelados en tres dimensiones moviéndose por ellos con increíble fluidez.

El juego se maneja con la clásica fórmula de 'Point'n Click', con lo que basta con pasear el puntero por la pantalla para conseguir pistas, recoger objetos, combinar elementos, observar cualquier detalle, etc. El título incluye un sistema de ayuda y un menú de objetos muy útil.

UNA PROFUNDA AVENTURA GRÁFICA BASADA EN LA NOVELA DE BRAM STOKER

La acción nos llevará por todo Londres, pero también por localizaciones en Egipto, Viena y, por supuesto, Transilvania. La historia es realmente profunda y explota al máximo las posibilidades de la novela. Y la versión al castellano que nos traerá FX Interactive será un auténtico lujo, con las voces de los personajes dobladas por expertos actores. ■


SI QUIERES ELIMINAR A un vampiro, vas a tener que mancharte las manos de sangre.


LOS ESCENARIOS EN 2D tienen un aspecto muy cuidado y guardan muchos secretos.





Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Rockstar**
Editora: **2K Games**
Precio: **44,95€**
Jugadores: **1-16**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces
Texos



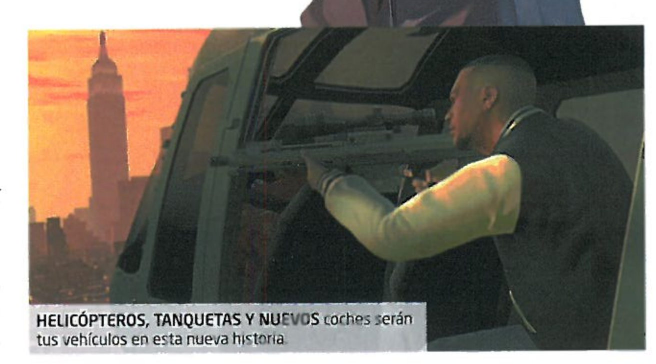
UN HELICÓPTERO ES UN buen medio para acabar con varias patrullas de policía.

NOCHE EN LA CIUDAD

Llega el segundo episodio exclusivo de GTA IV para Xbox 360 y lo hace en un pack muy especial: dos juegos completos metidos en una caja que no requiere el título original para ser disfrutados.

La verdad es que Rockstar le ha dado un nuevo significado al concepto de 'contenido descargable'. Con *The Lost & Damned*, el primer capítulo descargable de *GTA IV* para Xbox 360, la desarrolladora inglesa regaló a los usuarios de la consola de Microsoft prácticamente un juego completo de la saga *GTA*, con un nuevo personaje, una nueva historia y casi 20 horas de juego más en las calles de Liberty City. Ahora llega *La Balada de Gay Tony*, el segundo capítulo, que también puede ser descargado por los jugadores de *GTA IV* en 360 y que ofrece una experiencia tan extensa como el anterior. Pero con este lanzamiento, Rockstar ha decidido meter ambos capítulos en una caja y ponerlo a la venta en las tiendas, como dos juegos completos que no requieren ni una copia de GTA IV ni el disco duro de 360 para funcionar. Todo un regalo.
Este fantástico pack lleva el nombre de ***GTA: Episodes from Liberty City***, e incluye el capítulo *The Lost and Damned* y el nuevo *The Ballad of Gay Tony*. Con estos dos capítulos se cierra el círculo que se iniciará en una de las misiones de *GTA IV*, llamada 'El Trebol de Tres Hojas', donde pudimos ver a los protagonistas de las tres historias del juego: Niko Bellic, Johnny Klevitz (el 'prota' de *The Lost and Damnend*) y Luis López (el protagonista de este nuevo episodio).

En *La Balada de Gay Tony*, por tanto, nos toca encarnar a Luis López, el guardaespaldas y hombre de confianza de Anthony Price, conocido popularmente como 'Gay Tony', el dueño de los grandes clubes nocturnos en Liberty City. Por supuesto, los negocios de Tony no son del todo limpios y a López le tocará lavar los trapos sucios lidiando con los conocidos gángsters de la ciudad. Pero, además, tendrá que ayudar con los clubes, limpiándolos de indeseables, protegiendo al os clientes y hasta poniendo copas y bailando para animar el 'cotarro'. El juego es una maravilla que añade nuevos vehículos, armas y que ha recuperado el paracaídas. ■



HELICÓPTEROS, TANQUETAS Y NUEVOS coches serán tus vehículos en esta nueva historia.

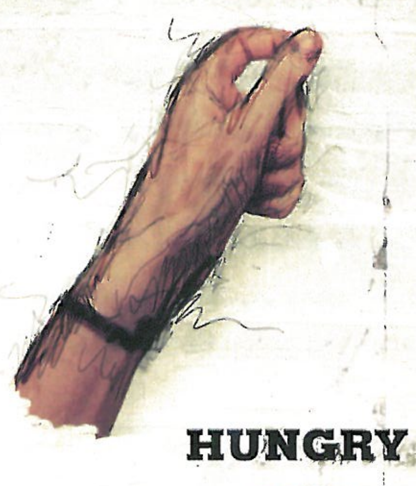


VUELVE EL PARACADIAS A GTA, por lo que podrás empezar las misiones en caída libre.

CASUAL GAMER



HARD GAMER



HUNGRY GAMER







JUEGA COMO TÚ QUIERAS

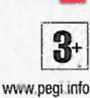




BEATERATOR



Beaterator

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Rockstar London**
Editora: **Rockstar**
Precio: **29,99€**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces 
Textos



www.pegi.info



LA PANTALLA DE LIVE Play muestra y detalla las ocho pistas disponibles en dos grupos de cuatro.

LA MÁQUINA DE BEATS

Casi cuatro años de trabajo para hacer que suene bien convierten a esta nueva 'herramienta' de Rockstar en un 'chupete' para amantes de la creación musical.

Dice la gente de Rockstar que no han hecho un juego, que *Beaterator* es un software de creación musical. El asesor y padre de la criatura, el famoso productor musical Timbaland (Madonna, Justin Timbarlake,...), lo confirma y dice que *Beaterator* convierte la PSP "en una máquina de beats portátil, un pequeño estudio dentro de tu consola". No miente.

Beaterator se divide en tres áreas de acción: Live Play (para tocar en directo), Studio Session (para mejorar las composiciones) y Song Crafter (para crear tus propias bases de ritmo). Cada una de estas áreas complica un poco más la anterior.

Live Play te deja ver en pantalla al propio Timbaland (los gráficos tienen poco que decir en esta ocasión) al mando de ocho pistas de sonido. Cada una de esas pistas propone cuatro opciones (los cuatro botones de la consola) y podemos activar o desactivar una de ellas por pista. Entre ellas encontramos desde cajas de ritmos a guitarras, pasando por voces, bajos, y todo tipo de sonidos de todo tipo de instrumentos y géneros musicales. Cientos y cientos de sonidos pregrabados ya sea por el propio Timbaland o por Rockstar. En pocos minutos tienes tu canción sonando.

Lo siguiente es grabarla y llevarla al estudio. Allí toca explorar efectos, cambios de volumen, de balance, de 'reverb', todo tipo de acciones de las que encuentras en los programas de edición musical profesionales. Y si no encuentras ese sonido que buscas, puedes crear el tuyo propio (incluso grabar voces con el micro de la PSP 3000 y la PSP Go! o enchufándole uno a tu PSP de siempre) componiendo todo desde cero. Por opciones no va a ser. Acabado el trabajo, expórtala en MIDI y súbela a la web de Rockstar para compartirla. ■

BEATERATOR, CONVIERTE LA PSP EN UN PEQUEÑO ESTUDIO PORTÁTIL



SI QUIERES CREAR TU propio sonido, vete al Song Crafter (panel de canción) para editar al detalle.



CADA ELEMENTO DE SONIDO se puede modificar para crear la canción que desees.



DAN MILES, UN EX-PILOTO de carreras callejeras, será nuestro hombre protagonista de esta historia de polis.

LAS MISIONES DEL JUEGO te llevan de las trepidantes persecuciones a las escuchas.



C.O.P.: The Recruit

Género: **Acción**
Desarrolladora: **V-Dev**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

12+
www.pegi.info

UNA DE POLIS A LO GTA

El título de acción de Ubisoft -muy al estilo de los juegos de Rockstar- nos pone en el papel de un agente en las siempre peligrosas calles de Nueva York.

Lo que algunos esperaban de *GTA Chinatown Wars* te lo ofrece este desconocido *C.O.P.: The Recruit*. Si el juego de Rockstar modificó algunos elementos como la cámara, la forma de conducir y demás de sus últimos *Grand Theft Auto*, éste se ha centrado, sobre todo, en conseguir que todos esos elementos queden intactos. Acción en tercera persona, un sistema de conducción con cámara tras el coche muy manejable y un no tan manejable pero bien implementado modo de disparo en el que moveremos la cámara con la pantalla táctil usando el estilus y dispararemos con el botón izquierdo (o con doble golpe sobre la pantalla).

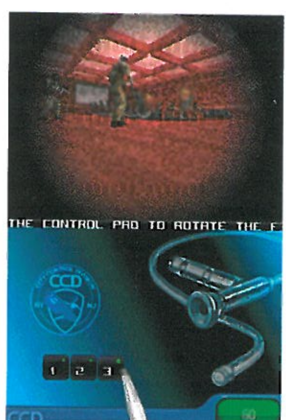
El juego de Ubisoft nos presenta a Dan Miles, un agente que viene de las calles, de ser un delincuente y que ha rescatado el Detective Bradley Winter. La historia, muy al estilo de *GTA* incluirá romances, giros de guión, jefazos de la mafia y traficantes de vehículos. De hecho, el propio mentor de Dan, Bradley, es arrestado y la investigación de ambos queda suspendida. Dan vuelve a las calles donde se infiltra en las bandas para conseguir detener un atentado terrorista a gran escala sobre la ciudad de Nueva York.

Puestos a imitar el estilo de los juegos de Rockstar, la gente de Ubisoft ha implementado todo un sistema de navegación en la pantalla táctil a la que se podrá dar uso en cualquier momento de la partida. Por un lado para conocer la misión que tiene Dan entre manos, profundizar un poco en las historias de cada personaje que va apareciendo en el juego o, simplemente, para explorar un mapa que no sólo incluye Manhattan, sino que permite viajar (a través túneles bajo el río) hasta Nueva Jersey o Brooklyn por el otro extremo. Por cierto, hasta 34 vehículos están al alcance del jugador a tan sólo una pulsación del botón 'X' de distancia.

El juego exprime el espíritu de mundo abierto con misiones, eso sí, algo cortas en el inicio del juego, algo que esperemos sea sólo parte de la demo de prueba. ■

EL SISTEMA DE NAVEGACIÓN TÁCTIL IMITA EL ESTILO ROCKSTAR

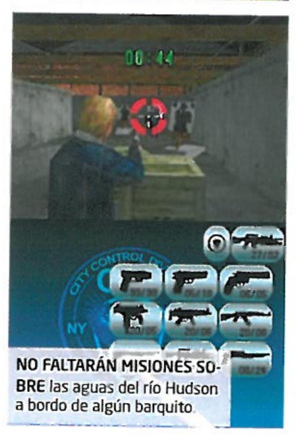




20 horas

VARIEDAD DE MISIONES

Las sesenta misiones que *C.O.P.: The Recruit* pone al alcance del jugador se distribuirán a lo largo de unas 20 horas de juego en las que conduciremos, dispararemos y exploraremos una ciudad sin pantallas de carga. Eso sí, los cortes en los cambios de escenarios a interiores están asegurados.



NO FALTARÁN MISIONES SOBRE las aguas del río Hudson a bordo de algún barquito.







PC STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED ULTIMATE SITH EDITION



Star Wars El Poder de la Fuerza: Ultimate Sith Edition

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Lucas Arts**
Editora: **Activision**
Precio: **Sin confirmar**
Jugadores: **1**
Online: **Descargas**
Idioma:
Voces
Texos



REGRESA AL LADO OSCURO

Lucas Arts se saca de la manga una nueva edición de *El Poder de la Fuerza*, con nuevos niveles y sorpresas.

Star Wars: El Poder de la Fuerza no ha hecho sino cosechar éxitos desde su puesta a la venta (se lanzó hace un año para todas las plataformas), por eso los chicos de LucasArts han decidido lanzar ahora una versión mejorada del juego cargada de extras y nuevas misiones para PS3 y Xbox 360 y que, además, supone el estreno del título en PC y Mac. Esta ***Ultimate Sith Edition*** incluye el juego original completo, donde teníamos que encarnar al discípulo secreto de Darth Vader, y le añade nuevo contenido y extras que encantarán a los fans de la saga galáctica.

Cambiando la historia

Los tres capítulos nuevos que incluye esta nueva edición de *El Poder de la Fuerza* se desarrollan en Coruscant, Tatooine y Hoth. El primero nos lleva a la capital de la república galáctica, en medio de los acontecimientos de las Guerras Clon, donde tendremos que entrar en el destruido templo Jedi en busca de una codiciada pieza. Los niveles de Tatoonie y Hoth son una joya para los fans de las películas de la trilogía orinal. En el primero nuestro personaje penetra en la guarida de Jabba el Hutt para buscar información sobre C3-PO y R2-D2, llegando a enfrentarse al Rancor de Jabba, a Bobba Fett y al mismísimo Obi-Wan Kenobi antes de que Luke y los droides huyan de Mos Eisley. En el nivel de Hoth, hay que abrirse paso hasta la base rebelde en medio de la batalla sobre la superficie del planeta helado. ■

LUCHA CONTRA LUKE Y OBI-WAN KENOBI


CAMBIA LA HISTORIA: PUEDES eliminar al Rancor de Jabba.


EN MEDIO DE LA batalla de Hoth, tu objetivo es la base rebelde.

LA LUCHA CONTRA LUKE Skywalker promete ser épica

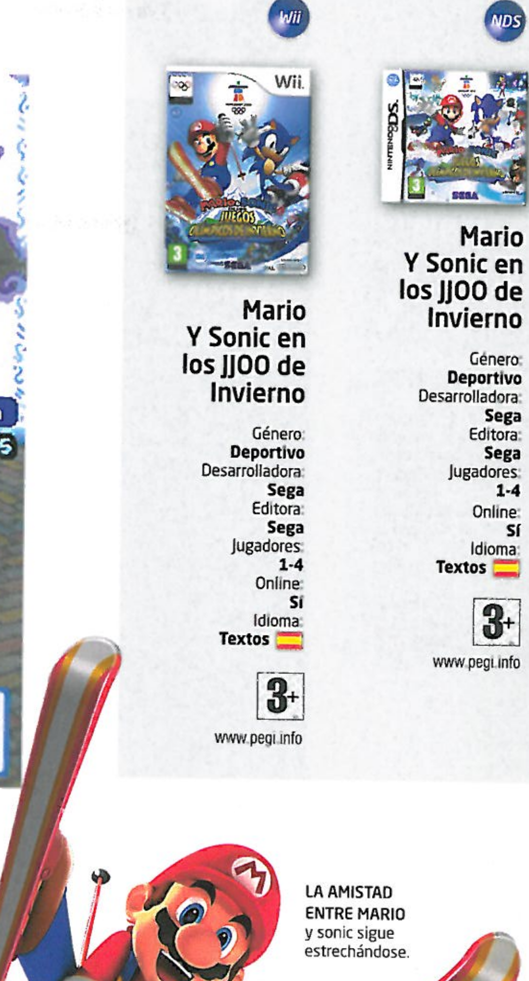




LAS PRUEBAS DE DS combinarán el uso del lápiz sobre la pantalla y el control con cruceta.



EL JUGADOR TIENE QUE visitar Frostown para descubrir todas las pruebas disponibles en el juego.



Mario Y Sonic en los JJOO de Invierno (Wii)

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

3+ www.pegi.info

Mario Y Sonic en los JJOO de Invierno (NDS)

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

3+ www.pegi.info

MARIO Y SONIC SOBRE LA NIEVE

El título de los Juegos Olímpicos de Invierno de 2010, hace al jugador partícipe de las pruebas a manos de las mascotas.


LA AMISTAD ENTRE MARIO y sonic sigue estrechándose.

Sólo los jugadores de Wii y DS van a poder disfrutar del juego que Sega prepara y que enfrenta a los personajes de Mario y Sonic en el escenario de los Juegos Olímpicos de Invierno. Aunque son dos juegos diferentes, ambos cuentan con una misma premisa: pruebas cortas, de gran intensidad y cargadas de ese espíritu pacífico, agradable y deportivo que ya tenía el anterior *Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos*.
La versión de DS tendrá, como exclusividad, un modo aventura para que el jugador vaya hablando con los personajes y desbloqueando nuevas pruebas, que se une a una modalidad multijugador que, incluso, hará uso de la conexión inalámbrica. La variedad de las pruebas será una seña de identidad, por lo que dicen, vaya. Nosotros sólo hemos tenido la oportunidad de probar un par de ellas que nos dan una idea de lo que será el aspecto del juego (muy similar al anterior, pero con nieve).

A la nieve en grupo

Con la Wii, se incorporan algunas novedades a las pruebas. Además de incluir modalidades cooperativas de hasta cuatro jugadores (ya pudimos descender una bajada en bobsleigh con otros tres compañeros en la presentación del juego en Madrid), alguna prueba aceptará la Balance Board, que no será un requisito indispensable para dichas pruebas, y se incluye modalidad de competición a través del servicio online de Wii.
Si en algo ha querido centrarse Sega, dejando de lado que el aspecto visual del título es muy aceptable y respeta los niveles de calidad de los famosísimos Mario y Sonic, es en que el jugador se encuentre con pruebas muy accesibles y que se puedan practicar en grupo e, incluso, que requieran más coordinación de lo habitual. Si no enfocado al multijugador, sí diremos que el título de Sega está orientado a la participación y a conseguir que el jugador se levante un rato del sillón para hacer cierto 'ejercicio'.


LA VERSIÓN DE WII incluirá pruebas que podremos jugar con la Balance Board.


LA COOPERACIÓN EN ALGUNOS deportes es uno de los aspectos clave en determinadas pruebas.

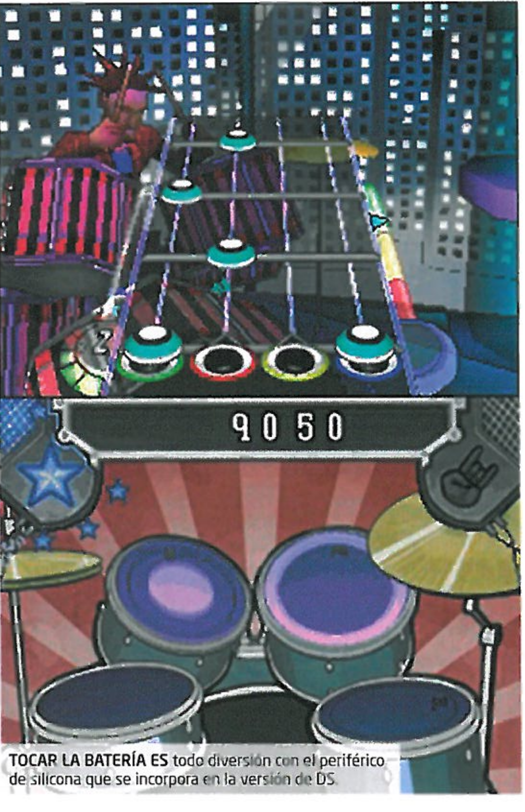


BAND HERO



Band Hero

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Vicarius Visions**
Editora: **Activision**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Texos



TOCAR LA BATERÍA ES todo diversión con el periférico de silicona que se incorpora en la versión de DS.



EN EL JUEGO DE Wii se pueden llegar a juntar hasta 16 jugadores a través del juego online.



CON EL MODO PARTY Play, los jugadores pueden ir uniéndose y retirándose en cualquier momento.

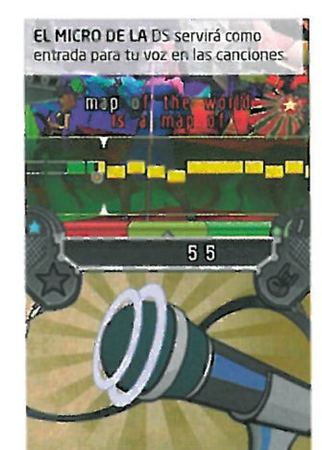
AQUÍ TOCA HASTA LA ABUELA

El impenetrable muro de los punteos de cuatro minutos ha caído, se abre una era que dará lugar a la improvisación y a fiestas musicales mucho más divertidas.

Si *Guitar Hero* representa la fiebre del rock en los videojuegos, *Band Hero* quiere ser el pop, la música del pueblo. Para diversificar su audiencia y hacer que toda la familia juegue junta a una saga musical que hasta ahora era patrimonio de los que llevaban chupas vaqueras. No sólo se ha modificado la lista de canciones (que incluyen desde los Jackson 5 a No Doubt, pasando por Taylor Swift o Lily Allen), sino también el estilo del juego. En lugar de tanto guitarrear y demostrar que eres el amo de la botonera, *Band Hero* se centra más en los modos participativos, cooperativos y con sentido más festivo a través, por ejemplo, del Party Play Mode. En una de las modalidades, saldrá una canción al azar de todo el listado y los jugadores podrán ir uniéndose a tocarla o quitándose según les apetezca, sin tener que reiniciar la canción ni tener que esperar hasta que terminen uno para empezar otro. Además, todas las combinaciones de instrumentos son posibles. Si hasta ahora los grupos se cerraban a una formación, ahora podremos montar bandas de cuatro guitarras, dos baterías y un cantante, todos cantantes... cualquier número y combinación de músicos es posible. Y si quieres que la competición sea online, hasta 8 contra 8 dice la gente de Activision que soportará el servicio online de Wii (y sin códigos de amigo).

Para rematarlo, los creadores, conscientes de que en cualquier casa que haya una Wii suele haber una DS (o más), han creado una serie de modos que se controlan desde la portátil. En primer lugar, un sistema para que algunas canciones de *Greatest Hits*, *World Tour* y *Guitar Hero 5* puedan ser traspasadas a la Wii mediante la DS, un visualizador de la lista de canciones para controlar las canciones que se van a tocar y en qué orden y, por último, un modo el Roadie Battle en el que mientras unos tocan en la Wii, otros en la DS tratan de desestabilizarles a través de una competición en minijuegos de destrozar el equipo de sonido del rival.

EL MICRO DE LA DS servirá como entrada para tu voz en las canciones.



Accesorios

BATERÍA DS

De piedra te vas a quedar cuando veas la funda de silicona para la DS (sólo valdrá para la Lite la que saque Activision) que simula los parches de la batería sobre los botones y cruceta de la consola. El caso es que funciona y el tacto no es malo. Además contará con 30 canciones exclusivas (15 de ellas especialmente escogidas para Europa) y, como es costumbre, no se usará para nada la pantalla táctil y, esta vez sí, el micro para cantar.



UN NUEVO ACCESORIO PARA tocar la guitarra mucho más cómodo que el anterior.



HAY QUE ACABAR CON los héroes y llevar al mundo nuestro reino de maldad y tinieblas.


CADA NIVEL PRESENTARÁ NUEVOS terrenos para excavar.



TAMBIÉN PODEMOS COLOCAR TODO tipo de trampas.



Holly Invasion of Privacy: Badman

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Sony/Acquire**
Editora: **Digital Bros.**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1**

¡POR MIS MAZMORRAS!

Un juego sorprendente y divertido que llega después de batir récords de ventas en Japón. Construye y gestiona tus mazmorras y mantenlas limpias de los molestos héroes.

Ya estamos cansados de decir que unos gráficos alucinantes de última generación no son, necesariamente, un seguro de diversión y que, en muchos casos, juegos con gráficos muy simples resultan ser auténticas joyas. En este último grupo se encuentra *Holy Invasion of Privacy: Badman*, un juego de PSP con un título nada comercial y un apartado gráfico de hace unos quince años. Pero esto no le ha impedido convertirse en un superventas en Japón ni cosechar excelentes críticas.

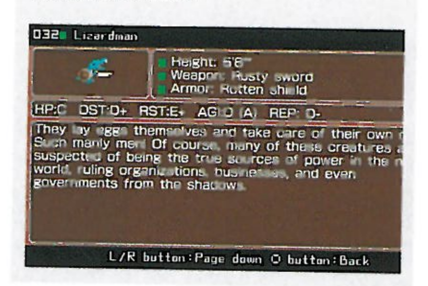
Badman es un juego de estrategia muy simple pero, precisamente por eso, muy atractivo, con unos gráficos de 'pixel gordo' tremendamente entrañables. En el juego encarnamos al dios de la Destrucción y manejamos, a golpe de Pad digital, el pico minero de esta deidad del mal. Nuestro objetivo es ir picando aquí y allá para construir mazmorras inexpugnables. En estas mazmorras se refugiará el Señor del Mal, al que tendremos que proteger de los héroes que entrarán en la mazmorra para intentar secuestrarlo. Para impedirlo tendremos que cuidar y alimentar a los monstruos que poblaran nuestra mazmorra y que repelerán los ataques de los héroes.

El juego comienza con niveles muy sencillos, en los que enseguida dominamos la técnica del juego, pero el truco está en aprender dónde picar para obtener las mejores ventajas o las más duras criaturas. Cada zona en el subsuelo tiene sus propios nutrientes y facilita la reproducción de unas u otras criaturas. Hay que estar listo y utilizar la estrategia. ■

PROTEGE TU MAZMORRA Y PLANTA CARA A LOS HÉROES

El ejército de las tinieblas
CRÍA MONSTRUOS

El juego incluye una especie de enciclopedia donde se puede consultar las características de cada monstruo. Esto supone una gran ayuda para ver qué clase de criaturas pueden sernos de más ayuda a la hora de defender nuestra mazmorra. En cada ficha podemos ver qué necesitamos para poder generar estas criaturas y cuáles son sus habilidades.





CONSTRUYE UN LABERINTO PARA que los héroes no sean capaces de escapar de tu mazmorra.

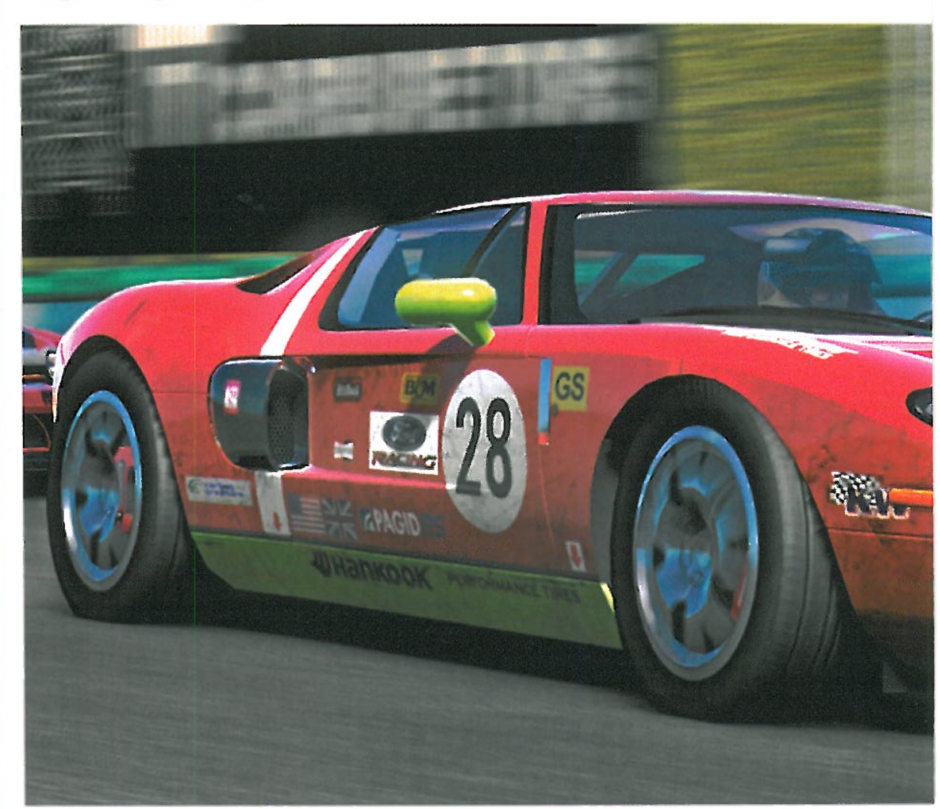
> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento





PS3 PC XBOX 360 NEED FOR SPEED: SHIFT

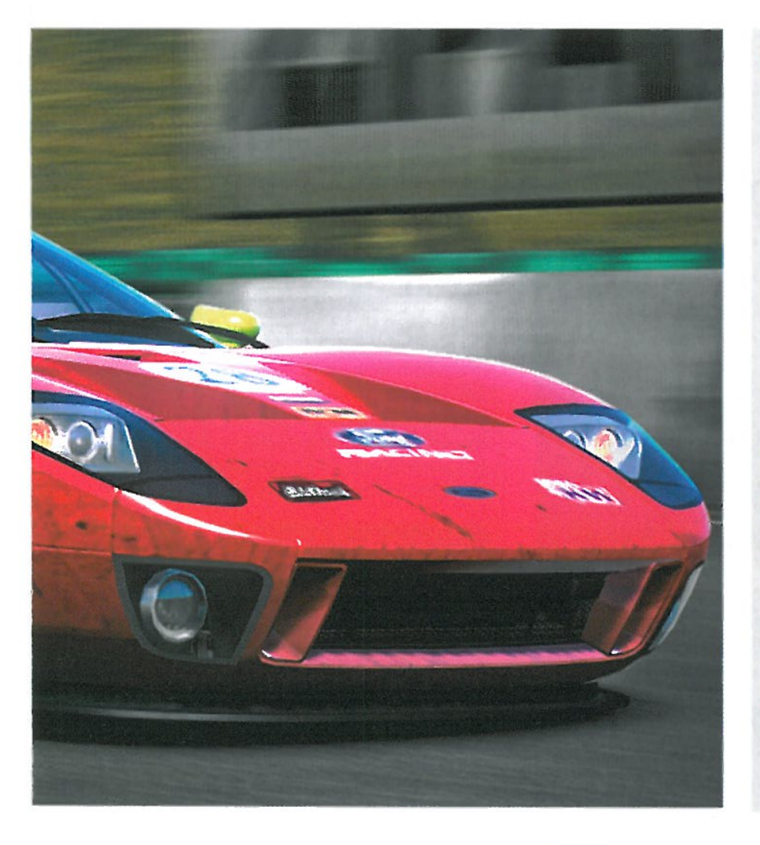


OTRA VEZ EN EL CIRCUITO

Electronic Arts reconduce su saga de conducción, tomando el desvio hacia las carreras profesionales, con menos tuning y mucha más velocidad y 'arte'.

Desde hace ya muchos años Electronic Arts ha cogido la sana costumbre de sorprendernos cada año por estas fechas con un juego de conducción repleto de coches veloces y carreras a tutiplén. Este año no iba a ser distinto, por lo que nos llega *Need for Speed: Shift*. Lo que si cambia es el decorado para las pruebas más rápidas de la compañía canadiense. Si en anteriores entregas nos encontrábamos con mucha personalización y una gran ciudad completamente abierta, ahora volveremos a los orígenes de la saga, con vehículos para todos los gustos y circuitos cerrados al tráfico.

Otro detalle que cambia radicalmente en el enfoque de la saga es su giro hacia la simulación. No en vano el grupo desarrollador de esta entrega está compuesto por expertos en títulos de conducción puros. De esta manera encontraremos 67 coches distintos, modelados con todo lujo de detalles tanto internamente como el acabado exterior. Pero independientemente del que elijamos, ya sea un Renault o un Maserati, todos están representados con total fidelidad respecto a los modelos reales. Incluso las opciones de personalización se mantienen dentro de los límites aceptables de la modificiación automovilística. Por supuesto, su comportamiento en carrera será muy similar



Desde dentro de la cabina

LO MÁS CERCANO A CONDUCIR

La sensación de velocidad no es realmente lo más importante de un juego de carreras. Lo relevante es sentirnos de verdad al volante. Eso es lo que han pensado en el estudio de desarrollo a la hora de crear *NFS: Shift*. Para ello se ha dado una importancia superlativa a la vista interior. Esta vuelve a la saga desde que apareciera por primera y única vez en Porsche Unleashed. La diferencia es que esta vez hasta se ha incluido un sistema de físicas para la cabeza del conductor. De esta manera podremos moverla para mirar hacia los lados dentro de la cabina, ver como cambia las marchas, ajusta el grip del volante... Incluso se nos nublará la vista cuando choquemos, tal y como pasaría en la realidad.


EL EFECTO TÚNEL CUANDO vamos a toda velocidad es sobrecogedor.

SE CENTRA EN LA EXPERIENCIA DE CONDUCCIÓN Y ELIMINA TODOS LOS ELEMENTOS INNECESARIOS

al que experimentaríamos en el caso de conseguir poder poner nuestras manos en uno de sus volantes. Eso será, claro está, si elegimos los valores de simulación más elevados, puesto que en ***Need for Speed: Shift*** podremos cambiar muchas variables de conducción hasta adaptar el juego a nuestro nivel de pericia con el mando. Tal es la variedad de opciones que aquellos con volante podrán disfrutar de la experiencia de conducción más realista que hemos visto hasta el momento. Por supuesto el extremo contrario también es posible, permitiendo a los menos hábiles hacer un tiempo aceptable con poca práctica.El gran handicap que por desgracia arrastra esta entrega es el anterior Need for Speed centrado en la conducción. Llegó hace dos años con la coletilla ProStreet, y su resultado no pasó de ser simplemente correcto, emborronando el buen nombre de la saga.









Por eso había que cambiar las cosas, empezando por el acabado gráfico, que luce un motor completamente nuevo. Este además de moverse con total soltura, nos permite gozar de un juego de conducción de una manera completamente diferente a la habitual, desde dentro de la cabeza del conductor. Y es que el detalle gráfico más importante de Shift (por encima de la extraordinaria sensación de velocidad o el cuidado puesto en la representación de cada coche o circuito) es el hecho de que consigue hacernos sentir como pilotos profesionales dentro de la cabina de un súper bólido. Porque por primera vez en mucho tiempo pasaremos más tiempo desde la visión interior que en cualquiera de las otras cuatro perspectivas disponibles. Los golpes, la posibilidad de mover la cabeza, el efecto túnel... Simplemente sobrecogedor y altamente satisfactorio.

No tan potente como lo pintan

Lo que sí pierde es un modo historia como solía tener esta saga. Nada de actores, hilo argumental o narrador que nos guie. Ahora encontraremos una sucesión de pruebas en las que iremos ganando puntos de experiencia y dinero. A mejores actuaciones »



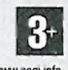




Need for Speed Shift

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **EA Games**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (PS3 y Xbox 360) 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 16**
Idioma: **Voces: Inglés Textos: Español**

PEGI


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.8

Nota final

8.8

GAMEINFORMER	8.9
GAMESPY/USA	10.0
IGN/UK	9.0
EUROGAMER/ES	7.0

La opinión

ELECTRONIC ARTS HA acertado con el cambio de dirección en su saga de conducción. Shift se presenta como uno de los mejores juegos de conducción del año.



Por Xcast



LOS VEHÍCULOS POSEEN UNOS acabados cercanos a la perfección.

» en cada una de las carreras, el avance a través de las cinco divisiones existentes será más rápido. La variedad de eventos es casi abrumadora, con pruebas de adelantamiento, de derrape, por tiempo... Pero la presentación es tan fría que a veces no consigue 'calentar nuestro motor' al nivel que debería. Además al carecer de un objetivo real a corto plazo, se puede llegar a perder interés con el tiempo. Sabemos que hay voces desde boxes, pero ninguna de ellas tiene cara. Falta personalidad. Lo mismo ocurre con el apartado sonoro, que a diferencia de lo que suele ser hbitual en la saga, no consigue destacar en ningún aspecto. Los motores suenan a motores, la música resulta ser electrónica y de lo más impersonal que hemos visto desde hace tiempo... Y lo que es más, en la versión que hemos podido probar las voces están en el idioma de Shakespeare, lo cual resta un puntito más en cuanto a inmersión general en este Shift.

El punto diferenciador y que dota de algo de personalidad a *Need for Speed: Shift* es el hecho de que nuestra manera de conducir influirá directamente en la evolución de nivel, identificándonos como un conductor agresivo o uno técnico. Al avanzar de nivel cada tipo de conductor desbloqueará distintas mejoras acordes al estilo de conducción. Este detalle, que puede parecer casi maquillaje, cobra gran importancia en el terreno de juego online.

Carreras Online

Tomando como ejemplo la anterior entrega de *Forza Motorsport*, Electronic Arts ha intentando unir de manera indeleble el modo de juego para un jugador y las carreras online. Así, los avances en uno afectan al otro. No se trata de nada nuevo, pero si lo unimos a la fluidez con que funcionan cada una de las carreras, encontramos un modo de juego de lo más entretenido en el que echar carreras con 15 amigos de cualquier parte del mundo.

Esta parte del juego contribuye a aumentar la vida del título a pesar de sus escasos16 trazados diferentes y la falta de carisma del modo para un jugador. Si eres un apasionado de la conducción, esta es una gran oportunidad para aumentar tu colección de coches. Si no es el caso, puede que te pierdas uno de los juegos de la temporada, pero seguramente no te importe demasiado. De lo que sí que podemos estar seguros es de que Need For Speed ha vuelto a lo más alto del podium de las carreras virtuales. A falta de que su máximo rival (*Forza Motorsports 3*) tome la salida en un sólo un par de meses. ■



SHIFT DEMUESTRA EN TODOS los trazados un rendimiento gráficos espectacular.



LAS DIFERENTES VISTAS NOS permiten meternos más en el juego.


LOS ESCENARIOS SON MUY variados y todos ellos tienen elementos únicos.

DE LO QUE PODEMOS ESTAR SEGUROS ES DE QUE NEED FOR SPEED HA VUELTO A LO MÁS ALTO

NUESTRA MANERA DE CONDUCIR INFLUIRÁ EN LA EVOLUCIÓN DE NIVEL

Taller de reparaciones Shift

PERSONALIZA CADA PEQUEÑO DETALLE

Sin olvidar los orígenes de la saga, se nos permitirá personalizar cada uno de los coches con un detalle digno de mención. Añadir nuevas piezas, mejorar la mecánica, ajustar el estilo visual de nuestro vehículo con distintos vinilos... Incluso se nos permitirá entrar en cuestiones mecánicas para hacer que la experiencia de conducción se ajuste lo máximo posible a nuestras necesidades al volante.
La pena es que en determinados aspecto no nos deja entrar en detalle, como al elegir un estilo de interior, donde tenemos que adquirir pack completos en lugar de poder elegir pieza a pieza. Pero a pesar de esto, las posibilidades son innumerables y únicas para cada uno de los 67 modelos de coche incluidos en *Need for Speed Shift*.



Multi COLIN MCRAE DIRT 2

COMO EL CID ATADO A BABIECA

El difunto piloto escocés vuelve de entre los muertos para protagonizar este pequeño homenaje. Con cariño de parte de Codemasters para todos los aficionados al mundo del motor que disfruten con los videojuegos de carreras.

El mundo de los rallies virtuales siempre ha tenido una 'vaca sagrada', *Colin McRae Rally*. Desde que salió a la calle su primera entrega, en el año 1998, ha sido el ejemplo a seguir para todos los aficionados a las carreras sobre tierra, por su realismo y su extraordinario apartado técnico. Ahora nos llega la última entrega de esta saga, aún con el nombre del piloto escocés a pesar de su muerte en Septiembre de 2007. El único gran problema es que más allá del título, poco queda de aquel simulador que nos deleitó.

Lavado de cara

Donde antes había muchos tramos repletos de polvo, lluvia y asfalto ahora hay decenas de pruebas que toman al automovilismo como un deporte extremo: Carreras en circuitos, raids de buggies y camionetas, pruebas de habilidad... Y por supuesto rallies cronometrados. Una variedad de retos que no gustará a aquellos que esperan una simulación concienzuda. Esta sensación se refuerza con el sistema de control y las posibilidades de juego, simplificadas para que todo tipo de público pueda acercarse a este último juego de Codemasters con ciertas garantías. Todo esto no es que sea malo, simplemente hace de *Dirt 2* algo distinto a lo que podría esperarse, atendiendo a sus antecedentes.

Pero más allá de esto estamos ante un juego exquisito en su realización en las versiones para consolas de nueva generación. Un verdadero espectáculo visual y sonoro que sorprende en cada una de las localizaciones disponibles. Hereda además todas las virtudes de *GRID*, incluida la posibilidad de rebobinar la acción o el sistema de físicas, que hace de cada choque un escalofriante encontronazo. Estos pequeños detalles consiguen que nos olvidemos de anteriores entregas, hasta



LA SAGA DE RALLIES SE HACE MULTIDISCIPLINAR Y, SOBRE TODO, RADICAL


CARRERAS DE BUGGIES EN mitad del desierto. No tan emocionante como parece.

LOS RALLIES SIGUEN SIENDO el punto fuerte de la saga.



> Apartado técnico excelente.
> Modo multijugador remozado.
> Accesible para todos los jugadores.

Arriba y abajo

> Se aleja del realismo de anteriores entregas.
> Algunas pruebas son claramente más divertidas que otras.

engancharnos totalmente a la consecución de pruebas que se nos propone. Si bien es cierto que en algunos momentos desearíamos que los buggies no tuvieran tanto peso, pero nada importante. Acabar el juego no nos llevará demasiado tiempo, pero ganar cada una de las más de cien pruebas disponibles supondrá un buen puñado de horas de juego extra.

A todo esto hay que añadirle además un excelente modo multijugador que nos permitirá mostrar al mundo nuestras habilidades al volante, permitiéndonos olvidar las pruebas que no sean de nuestro agrado del modo para un jugador.

Se trata de un retorno muy esperado que como mínimo iguala las expectativas creadas, pero que reniega de sus raices hasta cierto punto. Si se puede superar este pequeño-gran cambio de estilo, pasaremos muchas horas pegados al volante de este ya inmortal piloto escocés. *Colin McRae Dirt 2* tiene algo que el resto de juegos de carreras no tienen y además es accesible para todo tipo de jugadores. ■

EL SISTEMA DE DAÑOS dinámico es tan realista que dan ganas de llamar al chapista...






Colin McRae Dirt 2

Género: **Carreras**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Precio: **59,95€ (360 y PS3) 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **2-8 jugadores**
Idioma:
Voces:
Textos:



PEGI 12+ www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.2	8.5	9.0	9.2

Nota final

9.0

GAMESPOT/USA	9.0
IGN/USA	8.4
OXM/UK	9.0
PS OFFICIAL/uk	9.0

La opinión

UNA REFRESCANTE REVISIÓN de la saga que sabe evolucionar sin perder calidad con los cambios que sufre. Ya no es rally, pero sigue siendo divertido.


Por Juan García




Colin McRae Dirt 2

Género: **Carreras**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces:
Textos:



PEGI 12+ www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
6.0	5.4	4.8	5.2

Nota final

5.0

IGN/USA	4.2

La opinión

LA VERSIÓN DE PSP de Dirt 2 es muy floja. Está cargada de fallos, no hay sensación de velocidad, físicamente inestable... no dan ganas de jugarlo ni un par de veces.


Por Gustavo Maeso



Colin McRae Dirt 2

Género: **Carreras**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **2-8 jugadores**
Idioma:
Voces:
Textos:

PEGI 12+ www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
6.0	8.0	6.5	6.5

Nota final


6.5

La opinión

ALGO FLOJO ESTA adaptación de las carreras para la consola de Nintendo. Es demasiado sencillo en ocasiones y no te trasmite sensación de carrera en ningún momento.


Por Julio Del Olmo

360 PC PS3 Wii FIFA 10

>Aspecto gráfico cercano a la perfección.
>La mejor experiencia futbolística-virtual.
>Los comentarios y la banda sonora de lujo.

Arriba y abajo

>Que no te guste el fútbol, cosa que no entenderíamos...
>El parecido de los jugadores menos conocidos.

VUELVE EL FÚTBOL MÁS REAL JAMÁS CREADO

El campeón del año pasado ha hecho unos retoques en su plantilla de ensueño para intentar aplastar a su competencia. ¿Será suficiente para contentar a su público y marcar una época?

Con nuestro campeonato de liga ya iniciado, la duda se cierne sobre los aficionados al balompié: ¿Quién es el gran aspirante al título, Barça o Madrid? En el mundo de los videojuegos ocurre lo mismo ¿Es FIFA 10, campeón de la pasada temporada, el máximo aspirante? Si la extraordinaria versión del año pasado no era suficiente, parece que los chicos de EA Sports no se han dormido en los laureles y han añadido un buen puñado de novedades. Todo sea por retener el título de mejor juego de fútbol.

De esta manera, aunque la base sigue siendo lo que hemos visto en FIFA 09, hay sutiles diferencias que hacen única la experiencia futbolística de la edición de este año. La primera y más obvia entra por los ojos. El sistema de animaciones se ha remodelado por completo para ofrecer un movimiento en 360 grados con total fluidez. Esto además repercute en la jugabilidad, haciendo que cada lance de los partidos presente muchas más variables, lo que le acerca a la realidad de una manera casi peligrosa.

También se ha cambiado la física del balón y del contacto entre jugadores. El resultado es un juego mucho más físico, con más faltas y mucho toque y recuperación en el centro del campo. También se ha modificado la inteligencia de los compañeros al buscar el desmarque y de los porteros. Por ejemplo, ahora no será tan



EL CLÁSICO DE ESTE año se muestra más disputado que nunca.



EL MODO PRO DE este año consigue lo que no hizo el año pasado.


TODAS LAS LIGAS Y campeonatos que pueda soñar el apasionado del fútbol.


LOS LANZAMIENTOS A BALÓN parado, un peligro constante.


EL SISTEMA DE REGATES es aún más refinado (y complicado).

EA SPORTS HA VUELTO A MEJORAR LO QUE PARECÍA IMPOSIBLE. CASI PERFECTO.

CRISTIANO Y RAMOS FELICITAN a la verdadera estrella del Real Madrid.

Crea tu propia estrella

TU CARA DENTRO DE FIFA 10

Las posibilidades de personalización en FIFA 10 son casi infinitas. Se han mejorado practicamente todos los aspectos imaginables, pero la verdadera estrella es la posibilidad de poner nuestra cara dentro del juego. Para ello necesitaremos acceder a una web de Electronic Arts a través de nuestro ordenador, para después seguir los pasos que se indican. El resultado es verdaderamente sorprendente. Además contribuye a aumentar la sensación de vivir dentro del juego para el extraordinario modo 'Be a Pro'. Sólo falta que nos pidan las botas de fútbol antes de empezar a jugar...



complicado regatear al arquero o que un tiro le pille a contrapie. Estos cambios requieren cierto periodo de adaptación para los fans de FIFA 09, pero le sientan como un guante.

Las novedades no se limitan únicamente a pulir la jugabilidad y sus gráficos. Los principales modos de juego también han sufrido una remodelación para mejor. El que más destaca ahora es el 'Be a Pro', que nos hace ponernos en la piel de un sólo jugador durante cuatro temporadas consecutivas. Hasta ahí sigue siendo lo mismo, sólo que ahora se han incluido pequeños logros que son los que harán evolucionar a nuestro jugador. Esto junto a una nueva IA de equipo, hace que jugar estos partidos sea ahora mucho más divertido. Los retoques continuan con el modo temporada, mucho más realista en casi todos los aspectos y con la temporada virtual 2.0 que ahora incluso será capaz de hacernos seguir a nuestro equipo preferido con las sanciones, lesiones y demás. La joya de la corona seguirá siendo el modo online con toneladas de opciones para saciar las ansias de fútbol de cualquier aficionado.

Se trata de la mejor simulación balompédica que hemos visto jamás (en sus versiones para PC, 360 y PS3) y un espejo en el que se mirarán los juegos de este deporte en el futuro. EA Sports lo ha vuelto a hacer.







FIFA 10

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (PS3 y 360) 29,95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces:
Textos:



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.4	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.2	9.5

Nota final



La opinión

UN PASO MÁS hacia la perfección absoluta y posiblemente el juego de fútbol más real que hemos visto jamás en cualquier consola. Tiene todos los equipos, todos los modos de juego, los mejores gráficos y comentaristas y se juega como los ángeles. ¿Como conseguirán superarlo en la edición del año que viene?



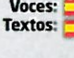
Por Juan García

Wii



FIFA 10

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces:
Textos:




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.0	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
6.0	5.0

Nota final



La opinión

NO DEJA DE dar bandazos y no encuentra el equilibrio que tiene en otras plataformas. Ni identidad visual, ni un estilo de juego propio. Podrían haberse fijado en Grand Slam Tennis. Habrá que tirar de la otra saga de fútbol por lo menos hasta que Electronic Arts se de cuenta que este no es el camino.



Por Chema Antón

HALO TAMBIÉN VUELA SIN EL JEFE MAESTRO

La franquicia más importante de Microsoft vuelve con una expansión-continuación por la que muchos no daban un duro. Ahora todos ellos se gastarán el dinero en la primera entrega de la saga sin el espartano 117.


UNA FIESTA DE BIENVENIDA al más puro estilo Bungie.


EL VISOR VISR NOS premitirá ver en la oscuridad y detectar objetos.

El Pacto ha descubierto la localización de la tierra. La mayor de las catástrofes se cierne ahora sobre la humanidad. El pesimismo siembra el corazón de los supervivientes, sobre todo si tenemos en cuenta que el gran héroe del ejército terrestre, John-117, está a unos cientos de miles de kilómetros, compartiendo misión con el Inquisidor en Delta Halo. La única esperanza que queda es un escuadrón de soldados de despliegue orbital, los ODST, con el Novato como eje de la historia. Si eres de los que han pillado al vuelo los detalles de este Halo ODST, probablemente ya hayas reservado esta expansión venida a más. Si no es el caso, puede que andes un poco perdido con el asunto.

El caso es que estamos por fin ante uno de los juegos más esperados por los jugadores de Xbox 360. Se trata de dos discos que amplian la experiencia de uno de los mejores juegos de Xbox 360, *Halo 3*. En el primero de los DVD se encuentra la historia principal, donde encarnaremos a un personaje sin ningún superpoder más allá de su habilidad como soldado. Tendremos que buscar al resto de nuestro escuadrón en la gigantesca ciudad de Nueva Mombassa, el escenario más grande jamás creado para un Halo, que además para esta ocasión incluye ciertos toques de libertad en su exploración.

Al tener nuestro protagonista menor potencia y resistencia que el Jefe Maestro, héroe de la trilogía principal deberemos


UN SÓLO MARINE CONTRA todo un ejército del pacto ¡y es un novato!


LA ESCENA INICIAL, CON nosotros dentro de la cápsula de descenso.


EL SARGENTO JOHNSON, SÓLO para aquellos que reservaron el juego.


LOS GADGETS DE HALO 3 vuelven a hacer acto de aparición.

DOS DISCOS REPLETOS DE CONTENIDO QUE HACEN DE ODST UN IMPRESCINDIBLE

Modo Tiroteo

COOPERANDO QUE ES GERUNDIO

La gran sorpresa de Halo 3 ODST es el modo tiroteo. En el tendremos que formar equipo con tres compañeros para superar sucesivas oleadas de enemigos. Se trata de una mecánica similar al modo Horda de ***Gears of War***, pero incluyendo vehículos y cambiando la ambientación. Deberemos desbloquear algunos mapas jugando a la historia, pero está disponible desde el principio. En la práctica resulta extremadamente divertido. Un nuevo acierto para la gente de Bungie.



avanzar con mayor cuidado. Habrá que idear diferentes estrategias de ataque en función de las fuerzas enemigos, en lugar de la lanzarnos a una potencialmente mortal batalla frontal.

Este es el mayor cambio que aporta *ODST* aparte del revelador modo historia, que por cierto no puede presumir de ser precisamente largo (escasas 5-6 horas de juego). Por suerte en este primer compacto encontramos también una pequeña joya que recibe el nombre de Tiroteo y que añade un buen puñado de horas de juego, puesto que resulta de lo más entretenido.

El segundo disco que incluye la caja contiene el modo multijugador completo de *Halo 3*, sin dejarse ni un solo mapa fuera. Un añadido de lujo que palía completamente la escasa duración del modo de juego principal, justificando el precio de este magnífico pack.

Técnicamente encontramos con que *Halo 3 ODST* aprovecha el mismo motor gráfico que su predecesor, con ligeros retoques. Por eso a pesar de funcionar a las mil maravillas, ya no sorprende como hizo en su primera aparición. Además está la molesta limitación a tan sólo dos jugadores simultáneos a pantalla partida (por cuatro en *Halo 3*). Para terminar el sistema de control también es calcado a la anterior entrega de la serie. Esto es toda una garantía de éxito, pero para los ya versados en el esquema de juegos más actuales, requerirá un corto período de adaptación. Por suerte nada lo suficientemente importante como para dejar de considerar a *ODST* como imprescindible. ■






> Dos discos repletos de acción.
> Una historia que se mantiene sin el Jefe Maestro.
> Sigue siendo la franquicia estrella de Xbox 360.

Arriba y abajo

> Limitado a dos jugadores de forma simultánea.
> Los gráficos y el sistema de control no evolucionados. No sorprende.

360



Halo 3: ODST

Género: **Acción en primera persona**
Desarrolladora: **Bungie**
Editora: **Microsoft**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **2-16 jugadores**
Idioma:
Voces:
Textos:




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.1	9.3	9.0	8.5

Nota final

9.0

Hola/UK	8.9
IGN/USA	8.9
NGAMER/UK	8.9
IGN/USA	8.9

La opinión

UN RETORNO A los orígenes que gustará a todos los fanáticos del Jefe Maestro. La nueva historia y el modo Tiroteo consiguen tapar una duración algo ajustada.



Por Juan García





RISEN



LO MEJOR DEL MOTOR gráfico de Risen son los bellos entornos y los efectos de luces.

PERDIDO EN LA ISLA

Rol realista en el que las criaturas fantásticas son poco más que animales salvajes. Orcos, os echaremos de menos. ¿O no?

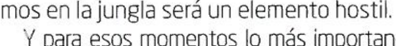
En el isla de Faranga nada es lo que se espera, sobre todo si eres un pobre náufrago que no ha hecho más que despertarse en una de sus playas junto a una compañera de navío. Así de enigmático comienza *Risen*, una aventura de rol en tiempo real de los responsables de la saga Gothic de PC.

En este su primer salto al mundo de las consolas se han mantenido fieles a lo que mejor saben hacer, y precisamente por eso *Risen* se mantiene en pie. Y es que, aunque a primera vista puede parecer un juego poco interesante, casi feo, sólo hay que darle una oportunidad para quedar embelesado por la fascinante propuesta que se nos muestra. Para empezar, las opciones son casi infinitas desde el primer momento. Nuestra relación con los diversos personajes irá modificando el hilo argumental y nuestro destino casi de una manera tan determinante como nuestras propias acciones. También podremos forjar nuestras propias armas o actuar con total libertad a la hora de elegir las misiones a las que nos vamos a dedicar. Es decir, que más allá del momento inicial, que no nos permite personalizar nuestro personaje, nosotros seremos los verdaderos responsables del devenir de esta aventura.



SE AGRADECE QUE NOS presenten un universo original, alejado de orcos, elfos...

La premisa argumental atrapa por momentos, sin ser extraordinaria, y gira en torno a unas extrañas ruinas que se han alzado del subsuelo de la isla. Por esta razón las ciudades han prohibido la salida de sus muros a todos sus ciudadanos. Por eso prácticamente todo lo que encontremos en la jungla será un elemento hostil.



Y para esos momentos lo más importante es el sistema de combate, que esta vez se basa en un sistema de combos casi al más puro estilo 'beat´em up'. En la versión de ordenador resulta de lo más intuitivo, pero por desgracia en 360 el sistema de control se hace algo complicado en algunos momentos, pero se deja jugar. En líneas generales estos momentos parece que no están a la altura de los grandes del género, aunque he-



POR SUPUESTO, LA MAGIA estará presente en Risen y con efectos muy chulos

LA CURVA DE APRENDIZAJE es poco pronunciada, pero llegar a ser un maestro, te llevará su

PERFECTO PARA AFICIONADOS AL ROL, PERO NO TANTO PARA LOS MÁS NOVATOS EN ESTAS ÉPICAS LIDES.

HAY TRES FACCIONES ENFRENTADAS en la isla y tu puedes unirte a cualquiera de ellas.

- >Un universo completamente nuevo.
- >Decenas de misiones y horas de diversión
- >El doblaje a nuestro idioma es excepcional.

Arriba y abajo

- >Diferencias entre la versión PC y 360.
- >Gráficamente es algo flojo.
- >No permite personalizar.



Enemigos

BESTIARIO IMAGINARIO

La fauna que puebla la isla de Faranga es de lo más variada y original. Y aunque Risen presume de ser un juego de rol realista (hasta cierto punto), no todas las criaturas son completamente originales. En nuestros paseos por la ínsula hemos tenido el placer (o desdicha) de encontrarnos con pollos-peludos, gnomos, mosquitos gigantes, osos sin ojos... Y algún que otro orco como el que nos acompaña en estas líneas.
Es cierto que la mayoría de títulos de este género se conforman con crear nuevas ambientaciones y posibilidades, por eso es de agradecer que por una vez se haga el esfuerzo de crear algo nuevo.

EL SISTEMA DE COMBATE nos ha enamorado y resulta así de visual.

mos de decir que no faltan combates épicos.

Otro detalle que consideramos mejorable es referente a la cámara, quizás demasiado cercana al protagonista de la historia durante gran parte del juego. Esto hace que en ocasiones nos deje 'vendidos' cuando una patrulla de enemigos nos ataca por la retaguardia.

No todo es técnica

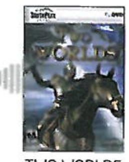
Como ya hemos mencionado, el apartado gráfico no es precisamente espectacular. Esto se debe a que el interés de Piranha Bytes ha sido optimizar su funcionamiento para todo tipo de equipos en su versión PC. Y lo cierto es que lo consigue, pagando el precio de no estar a la altura de los títulos punteros. Por suerte el excelente doblaje a nuestro idioma consigue que nos olvidemos de este pequeño fallo.

En resumidas cuentas, estamos ante un juego correcto, perfecto para aficionados al rol, pero no apto para novatos. ■

Interferencias



GOTHIC

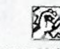


DIABLO

TWO WORLDS

360 PC

Risen

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Pinranha Bytes**
Editora: **Koch Media**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Texos 

PEGI



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.2

Nota final



La opinión

UN MUY DIGNO y adictivo juego de rol con un sistema de combate y una variedad de opciones dignas de mención.
Se agradece la originalidad de entornos y bichos.



Por Juan García

MULTI MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

LOS MALVADOS TEMBLARÁN

> Todos los superhéroes de Marvel para combinarlos como quieras.
> Los ataques conjuntos.
> Un montón de enemigos a los que matar.

Arriba y abajo

> Escenarios algo reducidos.
> Las cámaras en ocasiones te hacen perderte muchos detalles.

Los héroes de Marvel se unen para combatir el mal en este juego. Una alianza con un objetivo común, acabar con todos los enemigos que perturban la paz para los seres humanos.

En plena Guerra Civil un país imaginario llamado Latveria alberga un complot terrorista que amenaza con destruir el mundo, tal y como lo conocemos. Nick Fury, director de la agencia S.H.I.E.L.D., decide actuar para evitar la masacre y forma un equipo especial con el que combatir la amenaza. Como podéis imaginar, este equipo no es nada común, ya que está formado por los superhéroes más famosos de la prestigiosa firma Marvel. Este grupo de prodigios se verá rápidamente envuelto en arduas batallas contra cientos de supervillanos que querrán acabar con ellos para hacerse con el control del planeta. ¿Lo conseguirán? Yo diría que no.

Somos un equipo

Marvel Ultimate Alliance 2 es la continuación de la entrega que ya llegó a las tiendas hace más de 3 años, en la que contaremos con los mejores superhéroes de la factoría. Spiderman, El Capitán América, Hulk, Iron Man, Lobezno... son sólo algunos de los personajes que podrás seleccionar para formar tu grupo de combate. Y deberás hacerlo bien. Este juego requiere habilidad en la formación de tu equipo, ya que la cooperación entre los diferentes superhéroes es la clave para conseguir derrotar a todos los adversarios. Así pues, podrás combinar a tus personajes por parejas para que hagan ataques combinados, que serán muy efectivos.

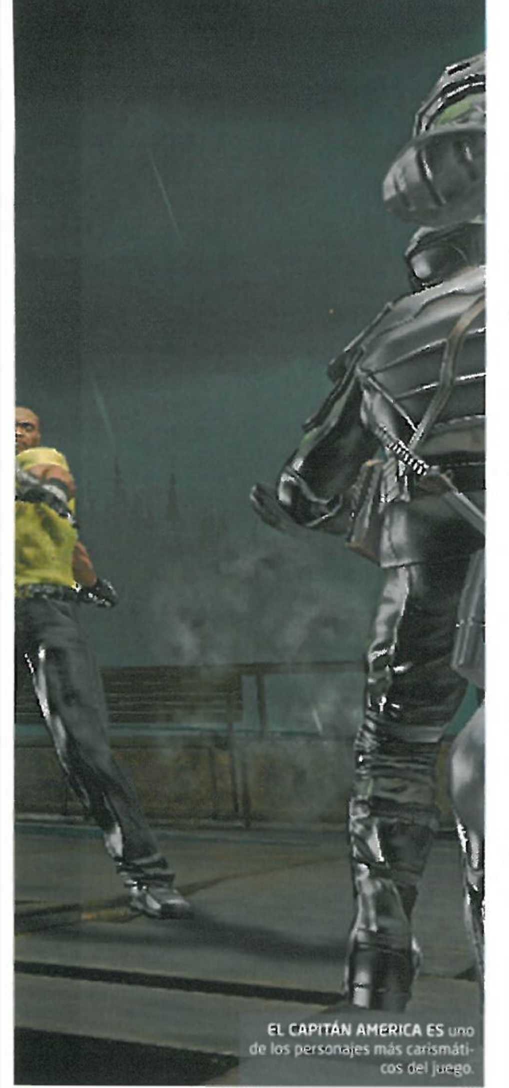
Por otro lado, el siguiente punto fuerte del juego proviene de la capacidad de decisión que ofrece. En tu camino te verás en la situación de tomar decisiones que supondrán giros importantes en tu aventura. Los diálogos que se irán sucediendo requerirán que tomes decisiones agresivas, defensivas o diplomáticas, que influirán mucho en el devenir de tu historia.



DEBERÁS CONOCER BIEN LAS habilidades propias de cada superhéroe.



¿ENFRENTARSE A ESTE EQUIPO debe asustar bastante no creeis?


EL CAPITÁN AMERICA ES uno de los personajes más carismáticos del juego.


LA ACCIÓN NO CESARÁ en ningún momento de esta trepidante historia.


ACOSTUMBRATE A LUCHAR EN minoría porque será lo que más ocurra.

LA ALIANZA CONTRA EL MAL QUE DESPIERTA EL MIEDO A LOS ENEMIGOS

Además, otros personajes te propondrán retos a superar para demostrar tu valía.

MUA 2 muestra grandes dosis de acción pero se acerca también en algunos aspectos al rol. La necesidad de mejorar a tus superhéroes, haciéndoles subir de nivel, tomar decisiones a lo largo de la acción o de combinar personajes reafirman este acercamiento.

Sin duda, se trata de un juego de acción a la altura de los superhéroes que aparecen en la aventura. Porque cuando Spiderman, Lobezno o Hulk... se unen, no sólo aseguran un éxito de ventas, sino un buen número de mamporros y mucho miedo en los rivales. Si ya nos gustaban en los comics... ■


EL HOMBRE ARAÑA ES uno de los héroes más conocidos de Marvel.

Nuevo desarrollador

DE LA DUDA AL ÉXITO

Cuando en 2006 jugamos a *Marvel Alliance* nos quedamos prendados de un juego de superhéroes por fín digno de sus personajes. Raven se encargó de su desarrollo y gracias a ese éxito esperamos que la unión se mantuviera en las siguientes ediciones pero no fue así. Esta segunda entrega trajo muchas dudas. Cuando consigues un producto de calidad pero cambias de desarrolladora puedes pensar que el juego perderá lo que le hizo importante, su esencia. Sin embargo, Activision decidió dar las riendas del desarrollo del juego a una compañía muy fiable como Vicarious Visions, conocida por algunas entregas de la saga *Tony Hawk* o por *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse*. El resultado salta a la vista. Se ha conseguido un título que no solo ha mantenido la esencia del éxito del primero, sino que lo ha mejorado. Eso sí, con la inestimable colaboración de Raven. Conclusión: De duda a juegazo.





Marvel Ultimate Alliance 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Vicarius Visions**
Editora: **Activision**
Precio: **62,90€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.3	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	8.6

Nota final

8.5

La opinión

NOS ENCANTA PODER formar grupos con los héroes de Marvel para ir destrozando cráneos a diestro y siniestro por todos lados. Hulk, Iron Man, Daredevil... Si alguien nos tiene que defender ¿qué mejor que este grupo de personajes de Marvel?



Por J. del Olmo

PSP



Dissidia: Final Fantasy

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1-2**
Online: **SÍ**
Idioma:

Voces 
Textos



www.pegi info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.0	8.5	9.5	9.0

Nota final



9.0

3D JUEGOS/ESP	8.9
IGN/USA	8.9
MERISTATION/ES	8.0

La opinión

NO PODÍAMOS ENCONTRAR mejor juego para volver a disfrutar de nuestra portátil de Sony. Es mucho más que un juego de lucha al uso. Toda la esencia Final Fantasy.



Por J. del Olmo



LAS LUCHAS ENTRE LOS personajes de Final Fantasy son espectaculares.

EL COMBATE FINAL

Un juego de lucha especial, con todo el universo Final Fantasy a su alrededor como garantía de éxito.

En un mercado que nos ofrece tan pocos juegos de PSP es una delicia encontrar un juego de este nivel. *Dissidia: Final Fantasy* es mucho más que el juego de luchas que aparenta. En realidad, este título es un híbrido entre los géneros de lucha, RPG y beat em up con el prestigio que rodea a una saga, como la de *Final Fantasy*, con más de 20 años a sus espaldas.

Cosmos vs Chaos

La historia no se aleja mucho que en las versiones RPG del juego. Dos dioses se enfrentan por controlar el mundo. Por un lado Cosmos, el representante de lo bueno y Chaos, el líder del sector más oscuro de los guerreros.

Entre los personajes a elegir encontramos clásicos de todos los títulos como Cecil, Cloud, Squall, Golbez.. y así hasta 20 guerreros. Además, encuadraremos nuestras batallas en uno de los 12 escenarios posibles, todos de una amplitud sorprendente y un estilo que refleja a las claras la influencia del resto de entregas de la saga.

En cuanto a sus modos de juego, *Dissidia: Final Fantasy* nos ofrece el típico modo historia, que se sustenta en unos tutoriales muy completos para sacar el máximo partido de todos tus luchadores. La batalla por derrotar a los guerreros al servicio de Chaos se plantéa dura, aunque muy bien desarrollada, con largas secuencias cinemáticas que nos irán situando en el contexto. Por otro lado, para los momentos en que no dispongamos de tanto tiempo contamos con los modos Arcade y Combate Rápido, que nos permitirán disfrutar de luchas increíbles de una manera sencilla.

Sin duda, nos encontramos con uno de los mejores juegos de PSP del año pero claro, no nos extraña. Esta saga nos tiene tan 'mal' acostumbrados a todos... ■



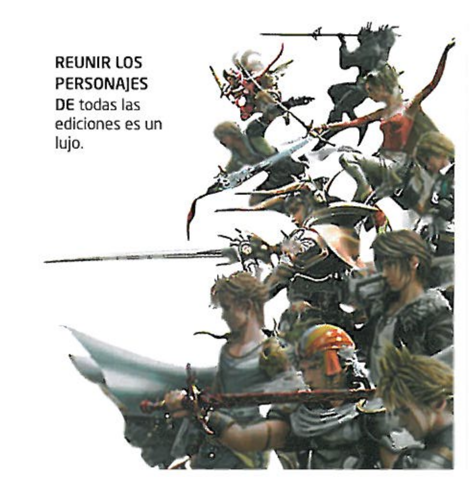
CECIL SIGUE SIENDO UNO de los personajes más carismáticos de Final Fantasy.



>El universo Final Fantasy que rodea al juego.
>Muchos personajes y escenarios distintos.
>Un sistema de lucha muy avanzado.

Arriba y abajo

>Los escenarios tienen pocos elementos utilizables.
>Los combates son algo rápidos en ocasiones.



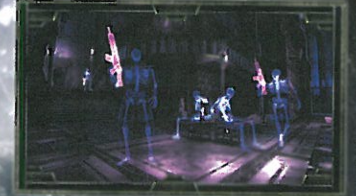
REUNIR LOS PERSONAJES DE todas las ediciones es un lujo.

BATMAN™

ARKHAM ASYLUM

BIENVENIDO AL MANICOMIO


DESLÍZATE EN LAS SOMBRAS Y SIEMBRA EL TERROR ENTRE TUS ENEMIGOS.


USA TUS HABILIDADES DETECTIVESCAS Y TECNOLOGÍA FORENSE DE ÚLTIMA GENERACIÓN.


DESATA COMBOS BRUTALES CON EL INNOVADOR SISTEMA DE COMBATE FREEFLOW.


ENFRÉNTATE A LOS PEORES LUNÁTICOS DE GOTHAM: JOKER, HARLEY QUINN, BANE...





Games for Windows LIVE


XBOX LIVE






XBOX 360



Raven Squad

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Atomic Motion**
Editora: **Evolved Games**
Precio: **44,99€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

PEGI



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
5.0	5.5

Jugabilidad	Adicción
4.0	5.0

Nota final



5.0

3D JUEGOS/ESP	3.2
IGN/USA	2.0
MERISTATION/ES	6.0

La opinión

NO PASARÁ A la historia de los videojuegos como imprescindible. Si te gustan los juegos de guerra no está mal pero no se le puede pedir mucho...



Por J. del Olmo

XBOX 360 RAVEN SQUAD



TUS SOLDADOS ESTÁN PERDIDOS en mitad del Amazonas

> Un argumento bastante interesante.
> Innova al incluir dos tipos de juego en uno.
> Los sonidos de la selva te meten en situación.

Arriba y abajo

> Las cámaras no ayudan a seguir la historia.
> Con muchos errores gráficos.
> Algo simplista.

CUANDO EL AMAZONAS NOS CONFUNDE

Un juego de acción ambientado en la selva, donde unos intrépidos soldados deberán intentar salir con vida.

Es una pena. *Raven Squad*, el juego de debut de Atomic Games, pintaba muy bien hace unos meses. Un principio de argumento bastante interesante con unos soldados envueltos en una trampa en mitad de la selva amazónica. Quizás un tema bastante visto pero atractivo al fin y al cabo. Además, el título nos ofrece la mezcla de dos géneros como la estrategia y el shooter en uno. Pues bien, estas dos bondades pronto se vuelven en contra del propio juego. Por un lado, la historia que tan bien se presentaba se va haciendo muy simple según avanzas en el juego. Por otro, la mezcla de géneros ha deparado que ninguno de los dos esté bien conseguido. Como shooter es flojo debido a la pésima Inteligencia Artificial tanto de tus propios compañeros como de los rivales, el peor ejército que ningún dictador pudiera reclutar. Como juego de estrategia se hace repetitivo hasta la saciedad y los escenarios son demasiado pequeños y con pocos detalles. Además, el paso de la vista en primera persona a la cenital de estrategia es lenta y te hace perder movilidad.

Eso es lo que se podía esperar de lo que parecía que sería bueno. A todo esto, hay que añadirle una calidad gráfica bastante pobre, ya que los escenarios son lo poco que se salva en este aspecto. Por si fuera poco, el título dura únicamente cuatro horas, que es muy poco para un juego de este estilo.

Es cierto que el equipo de Atomic Games ha arriesgado con una mezcla de géneros con la que casi nadie se atreve a tratar pero no lo es menos que deberían haber dado un par de vueltas más al juego. En cualquier caso esta innovación es digna, al menos, de mencionar.

En conclusión, un juego que pese a no tener buena pinta, no va a ser un éxito. Muchos son los errores y pocas las virtudes como para invertir en la compra del juego. De todos modos, los apasionados de los juegos de acción pueden quedar conformes. ■



NO TE DESCUIDES NI un segundo o acabarás sangrando



LOS ATAQUES A ALGUNOS lugares son imprescindibles para la misión



DESPLÁZATE ENTRE LOS GRANDES escenarios



NO OLVIDES QUE COMBATES en equipo y ayuda a tus compañeros



KRATOS SE ENCUENTRA EN su salsa en este juego en que el músculo y las espadas son protagonistas.



LA ACCIÓN SE RESPIRA en cada punto del combate y en cada lugar del ring.



LOS COMBOS ACABARÁN CON tus rivales sin que apenas les des tiempo de respirar.

BATALLAS A ESPADA, COMO LOS CABALLEROS

El género de lucha tiene mucho que agradecer a este juego de combates a espada, que ya es un clásico.

Nadie se podía imaginar que la adaptación del clásico de lucha, Soul Calibur, a la PSP pudiera tener tanta calidad. Ninguno de los jugadores que llevan años disfrutando de Cervantes, Taki, Voldo, Nightmare... quedarán defraudados por la llegada a la pequeña pantalla de Sony.

Entre las opciones de juego encontramos el Combate Rápido, que nos permitirá escoger a uno de los 30 luchadores que nos ofrece la versión para retar a uno de los jugadores ficticios que se encuentran en la sala de juego para vencerles y arrebatarles los títulos que estos posean. Cada uno de estos rivales ficticios tendrá unas habilidades especiales y diferentes, así como un talento mayor o menor.

Otras de las opciones como El Guante o el modo Pruebas nos traerán bastantes horas de diversión, aunque de una manera bien distinta.

Otra de las características principales del juego UMD es la capacidad de creación que nos ofrece para diseñar a nuestros propios luchadores, utilizando toda la ropa, accesorios y facciones posibles. Más de 500 accesorios hacen de este modo creación uno de los más completos que se conocen.

Por si todo esto fuera poco, Kratos, protagonista de *God of War*, es uno de los personajes que podremos elegir para jugar las batallas más duras y sangrientas que recordamos.

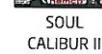
Soul Calibur: Broken Destiny nos muestra toda la esencia de los *Soul Calibur* de siempre con una calidad de imágen que bien podría ser de una de las grandes consolas.

Un título como este es indispensable para fans de PSP. ■

Interferencias



SOUL CALIBUR IV



SOUL CALIBUR II



TEKKEN IV

PSP

Soul Calibur: Broken Destiny

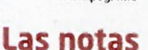
Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Namco**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces:





www.pegi.info

Las notas



Gráficos 9.0
Sonido 8.2
Jugabilidad 8.7
Adicción 8.0



Nota final



8.5

3D JUEGOS/ESP	8.4
IGN/USA	8.0
MERISTATION/ESP	8.2
GAME SPOT/USA	7.5

La opinión

LAS PELEAS DE espadas más duras llegan a la portátil de Sony para traernos muchos espadazos, heridas y, sobretodo, muchas horas de diversión. Y encima está Kratos, no se puede pedir mas.



Por J. del Olmo





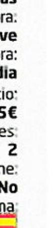
MINI NINJAS





Mini Ninjas

Género: **Aventuras**
Desarrolladora: **IO Interactive**
Editora: **Koch Media**
Precio: **46,95€**
Jugadores: **2**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos





>Movimientos muy dinámicos y rápidos.
>Aspecto gráfico muy adecuado, tipo cuento.
>Personajes carismáticos y entrañables.

Arriba y abajo

>Es algo monótono en ocaciones.
>Escenarios un poco pequeños.
>Algo facilón.

PESE A SU PEQUEÑO tamaño, el jóven Hiro parece no temer a nada ni a nadie.

PEGI



www.pegi.info

Las notas



Jugabilidad 9.0
Adicción 7.5

Nota final



NZGAMER/NZ 8.2

La opinión

CUANDO ALGUIEN VUELVE a acercarse al abandonado mundo de los juegos de aventuras merece nuestra admiración. Un título de ninjas, sí, pero muy original.



Por Julio del Olmo

UNOS NINJAS DISTINTOS

El género de aventuras llevaba tiempo esperando un juego así. Este original título nos propone salvar el reino animal de la mano de unos ninjas poco comunes.

El mundo se encuentra en apuros. El Señor de la Guerra Samurai está desestabilizando el entorno animal convirtiendo a todos los seres en sus fieles exclavos mediante el uso de sucias artimañas. Muchos guerreros han intentado impedírselo sin éxito y la esperanza se está perdiendo. Sin embargo, dos jóvenes aprendices de ninja devolverán la ilusión al mundo y lucharán por restablecer el orden natural de las cosas. Estos pequeños héroes, Hiro y Futo, deberán aprender todo tipo de habilidades para tener éxito en su misión llegada la hora de la verdad.

Un mundo Zen

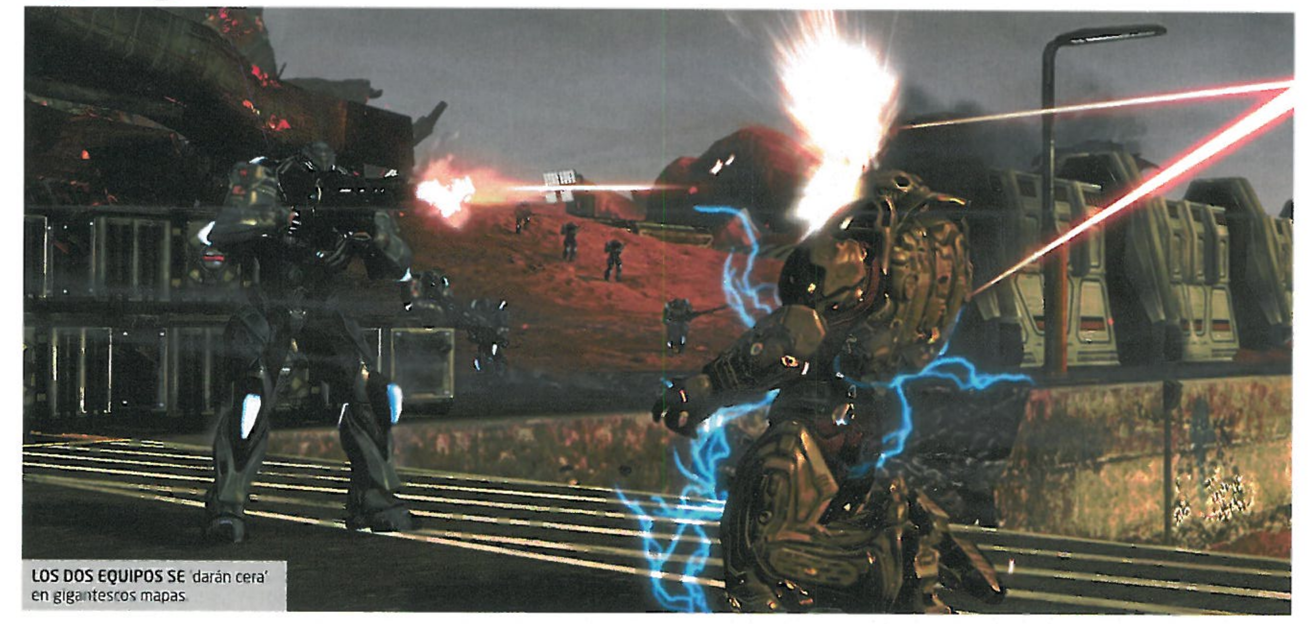
Además de una historia original, *Mini Ninjas*, el último juego de los creadores de *Hitman y Kane & Lynch*, nos acerca a unos entornos que se encuentran a medio camino entre los últimos largometrajes de animación de las principales productoras y escenarios de los clásicos juegos de aventuras. Tanto el apartado artístico, con imágenes muy saturadas, como lo entrañable de sus personajes hacen de éste, un juego especial.

Este título, que mezcla géneros como aventuras, sigilo y acción, nos ofrece mucho más que simples espadazos con los que enfrentarnos a los samurais enemigos. La magia es uno de los puntos fuertes de este juego, que nos dará muchos recursos distintos con los que afrontar nuestra misión de salvar al reino animal. Además, el título nos ofrece la posibilidad de alternar a los dos personajes para usar al que más convenga en cada ocasión, en función de sus habilidades. Así, podremos observar una evolución en las cualidades tanto de Hiro como de Futo, de manera que llegada la hora de combatir contra el Señor de la Guerra, éste tendrá en ellos a unos rivales mucho más duros de lo que se podía esperar. El mundo animal está en sus manos. Respiramos tranquilos. ■



FUTO SIEMPRE VA CON su mazo, es su mejor arma y la base de su fuerza.

EL PEQUEÑO HIRO SE prepara para la acción.

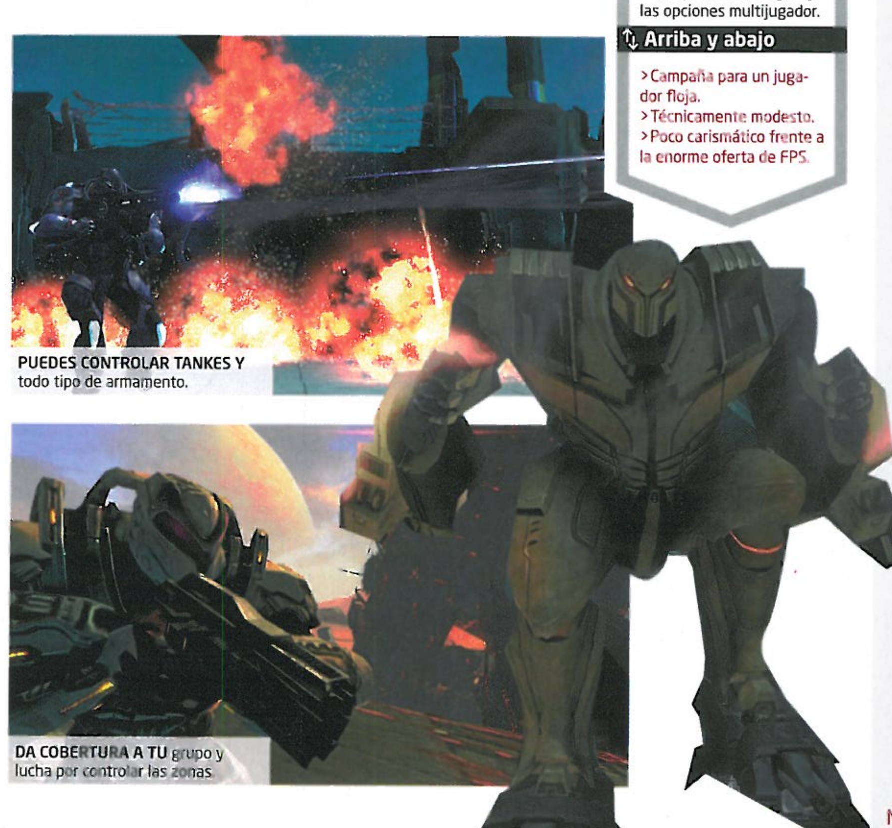

LOS DOS EQUIPOS SE 'darán cera' en gigantescos mapas

METRALLA FUTURISTA PARA LA PANDILLA

¿Te apetece conocer Nuevo Madrid? Es una colonia extraterrestre con mucha marcha... Ponte el traje de pegar tiros y prueba este título diseñado para partidas multijugador legendarias.

No creemos que *Section 8* gane nunca un premio al mejor guión pero, ¿a quién le importa? Este shooter frenético de tintes futuristas sólo tiene un objetivo: batallas a muerte diseñadas para ser disfrutadas por 16 jugadores. En realidad se trata de una especie de Counter Strike futurista, donde nos metemos en el traje biónico de un soldado del futuro, en guerra por aplacar las revueltas de las colonias humanas en la galaxia.

Pertenecemos a la Sección 8 de la infantería, la más desquiciada del ejército, reservada a misiones suicidas. Y suicida es nuestra entrada en acción: nos lanzamos en caída libre sobre el mapa desde las naves que orbitan el planeta en conflicto. El juego nos permite seleccionar el tipo de soldado que queremos ser y seleccionar entre un abultadísimo arsenal para mejorar sus características. Las batallas son fluidas y tremendamente adictivas, por equipos, y nuestro soldado puede 'tirar' de fuego de apoyo desde las naves y pedir mejoras como enormes tanques y robots de combate. Genial. ■


PUEDES CONTROLAR TANKES Y todo tipo de armamento.

DA COBERTURA A TU grupo y lucha por controlar las zonas



> La acción trepidante de cada batalla.
> El arsenal y los vehículos de combate.
> El aspecto estratégico y las opciones multijugador.

Arriba y abajo

> Campaña para un jugador floja.
> Técnicamente modesto.
> Poco carismático frente a la enorme oferta de FPS.





Section 8

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Timegate**
Editora: **Koch Media**
Precio: **49,95€ (360); 39,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **16 jugadores**
Idioma:
Voces 
Texos 

PEGI



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	7.7

Jugabilidad	Adicción
7.8	8.8

Nota final



EUROGAMER/UK	8.0
IGN/USA	8.0
3DJUEGOS/ES	7.7
GAMESPOT/USA	7.0

La opinión

UN DIVERTIDÍSIMO TÍTULO para los adictos a las batallas online multijugador. Jugando sólo pierde, pero en la red es un soplo de aire fresco muy adictivo.



Por G. Maeso





The Beatles Rockband

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Harmonix / MTV Games**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (PS3, 360) 49,95 (Wii)**
Jugadores: **1-6**
Online: **Sí**
Idioma: **Texos**

PEGI 18+
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.6	9.5

Jugabilidad	Adicción
8.6	8.8

Nota final



9.0

TEAM XBOX/USA	9.3
IGN/USA	9.0
EUROGAMER/UK	9.0
MERISTATION/ES	8.5

La opinión

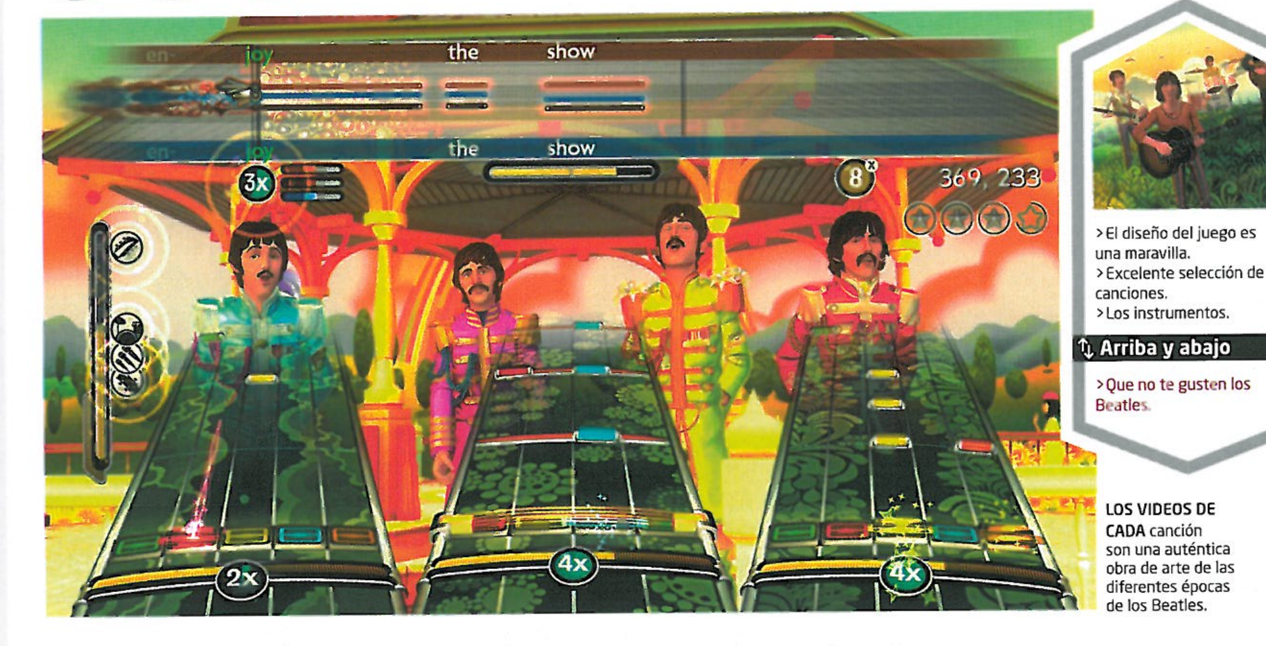
MÁS QUE UN videojuego, esta entrega de Rockband es un homenaje a la banda de Liverpool, ideal para fans del grupo y para reuniones sociales en casa.



Por G. Maeso



360 PS3 Wii THE BEATLES ROCKBAND



>El diseño del juego es una maravilla.
>Excelente selección de canciones.
>Los instrumentos.

Arriba y abajo

>Que no te gusten los Beatles.

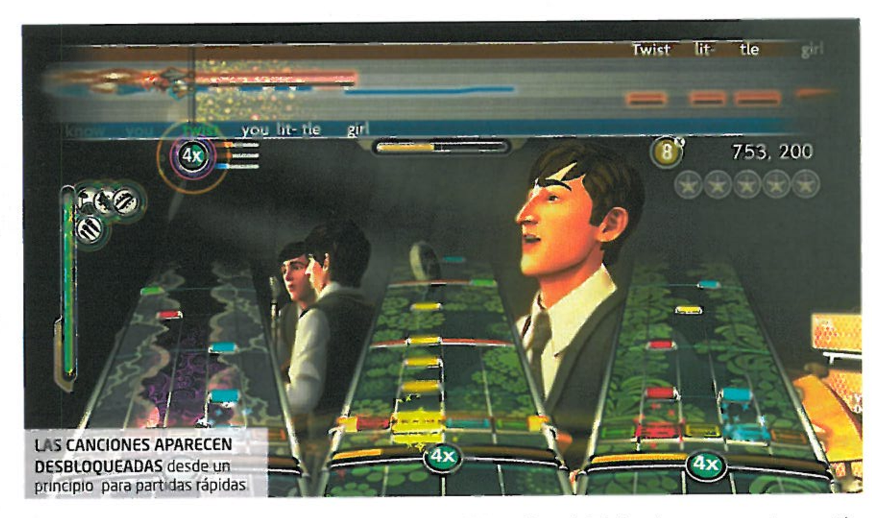
LOS VIDEOS DE CADA canción son una auténtica obra de arte de las diferentes épocas de los Beatles.

ALL YOU NEED IS LOVE

Ya puedes emular en tu salón, y con toda la familia a coro, a la banda de rock más famosa de todos los tiempos. Un homenaje a los más grandes de la música.

Desde que se anunciase el desarrollo de un videojuego musical basado en los Beatles, éste se convirtió, lógicamente, en uno de los títulos más esperados del año. Y no sólo por la legión de aficionados a este tipo de videojuegos, que paladean año tras año las nuevas entregas de *Rockband* o *Guitar Hero*, sino también para todos los fans del cuarteto de Liverpool, la mayoría de ellos ajenos por completo al mundo de los videojuegos.

Las expectativas, por lo tanto, estaban por las nubes y, tras pegarnos unos cuantos días saboreando el juego, podemos decir que estas expectativas se han cumplido, y con todo lujo de detalles. ***Rockband Beatles*** es un completísimo juego musical, perfecto para los aficionados a la saga Rockband, que cuenta con 45 de las mejores canciones de la banda de rock más famosa de todos los tiempos. Además, es un producto lo suficientemente atractivo y asequible (en términos de dificultad) para convertirse en objeto de colección y disfrute para los fans de los Beatles. Sobre todo por su excelente apartado gráfico y diseño, y las impresionantes réplicas de los instrumentos de John, Paul, George y Ringo.



LAS CANCIONES APARECEN DESBLOQUEADAS desde un principio para partidas rápidas

De Liverpool a la eternidad

Como ya hemos apuntado, el apartado gráfico y el trabajo de diseño del juego es como para ponerles un monumento a los chicos de Harmonix y ya desde la impresionante presentación te das cuenta de por qué fueron capaces de convencer del proyecto a Ringo, Paul y hasta a Yoko Ono. En el modo Historia, podremos seguir la historia de los Beatles desde sus inicios en el mítico garito The Cavern en Liverpool hasta la azotea de los estudios Abbey Road. Todos los escenarios están calcados al detalle, así como el aspecto físico de los cuatro músicos en cada una de las etapas de su vida.

Además, el juego está cargado de extras y premios para los fans, como fotos del grupo, grabaciones exclusivas y hasta material inédito. Todo hay que desbloquearlo a base de ritmo y aumentando el nivel de dificultad.

El juego permite emular a los Beates con hasta tres instrumentos y tres micrófonos al mismo tiempo. Una pasada.



ELEMENTAL QUERIDO WATSON, ESTE tipo es un hortera

LA PIPA CONTRA EL CUCHILLO JAMONERO

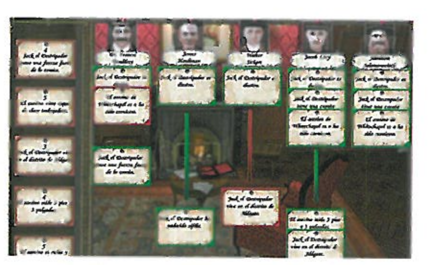
El detective más famoso de Inglaterra se ha propuesto desvelar el misterio de los asesinatos de Whitechapel. ¿Le ayudas?

La identidad del famoso asesino londinense 'Jack El Destripador' se ha mantenido en secreto desde hace más de un siglo, convirtiéndose en el caso sin resolver más famoso de Scotland Yard. Pero ¿qué hubiera ocurrido si el detective Sherlock Holmes no fuese un personaje novelesco y hubiera intentado resolver el caso?

Sherlock Holmes contra Jack El Destripador es una profunda novela gráfica creada por Frogwares, que se han hecho populares por su serie de aventuras del famoso detective. En esta ocasión, todo el juego está basado en los terribles asesinatos ocurridos en el barrio londinense de Whitechapel en 1888 y el método deductivo de Holmes intentará descubrir la identidad de Jack el Destripador.

Terriblemente real

En esta ocasión, al tratarse de crímenes reales, el equipo de diseño ha utilizado documentos de la época para recrear los asesinatos al milímetro. Las calles donde se hallaron los cadáveres son idénticas a las reales y para recrear las lesiones y cortes se han estudiado los informes forenses.



VES ENLAZANDO LAS PISTAS y llegarás a una conclusión.



LAS CALLES DE WHITECHAPEL han sido recreadas al detalle.

Por otra parte, el juego es una aventura gráfica estilo 'point and click' que nos permite utilizar una vista en tercera persona y otra en primera persona. Tendremos que ir recopilando pistas, interrogando testigos, encontrado pruebas y luego utilizando un interesante sistema para seguir el método deductivo. La edición que nos llega está doblada al castellano. ■

Edición de lujo

UNA VERSIÓN MEJORADA

La edición del juego que ha localizado FX Interactive está llena de mejoras, como el doblaje al castellano y la modificación del guión para hacerlo más interesante. Además, el equipo de FX ha añadido montones de fotos y documetos reales de la época. Fascinante.

PC



Sherlock Holmes vs. Jack el Destripador

Género: **Aventura gráfica**
Desarrolladora: **Frogwares**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos

PEGI

16+



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	8.8	8.5	8.9

Nota final



8.2

IGN/USA	8.0
GAMESPOT/USA	7.0

La opinión

UNA AVENTURA CARGADA de información para los amantes de la historia de Jack el Destripador, con un excelente doblaje y adaptación al castellano.



Por G. Maeso

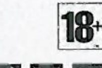




Cross Edge

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Compile Heart**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí (rankings)**
Idioma:
Voces
Texos

PEGI



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.4	7.8
Jugabilidad	**Adicción**
6.8	6.4

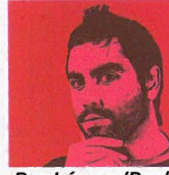
Nota final

7.1

PS O.M./UK	7.0
EUROGAMER/UK	7.0
IGN/USA	3.5
PLAY MAG./USA	8.0

La opinión

EL REGRESO A LOS clásicos siempre es buena señal, aunque la radicalidad y complejidad de su planteamiento echará para atrás a más de uno.



Por Lázaro 'Doc'

PS3 CROSS EDGE



SU ASPECTO CLÁSICO ESCONDE una inusual complejidad en todos y cada uno de sus apartados.

DISGAEA APORTA DOS DE los personajes del juego.

EL CLÁSICO RPG JAPONÉS

Compile Heart nos recuerda lo que es un RPG clásico japonés con un complejo título que une personajes de compañías como Capcom, Nippon Ichi y Gust.

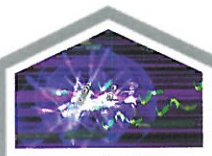
Aunque éramos conscientes de su aparición en Japón, hace nada menos que un año, nunca confiamos en que el original RPG de Compile Heart llegase algún día a terreno occidental. Su complejo planteamiento, sus personajes (muchos de ellos salidos de sagas conocidas únicamente en Japón) y la vuelta a las raíces del género lo hace atractivo para un reducido grupo de aficionados al RPG japonés que disfrutarán al máximo del título de Compile. Un profundo argumento, desgranado a través de largas conversaciones, nos introducirá en un universo paralelo al que han ido a parar personajes de diferentes juegos como DarkStalkers, Disgaea o Ar Tonelico; uniendo nuestras fuerzas a las de éstos y otros muchos personajes, tendremos que volver a la dimensión a la que pertenecemos. Y os aseguramos que no será fácil.

Clásico y complejo al mismo tiempo

Cross Edge puede presumir de mantenerse fiel a los cánones del género RPG más clásico y, al mismo tiempo, de incluir todas las posibilidades imaginables. El juego tendrá sus caminatas por un gigantesco mapa, el uso de ítems y magias o batallas. Pero a un nivel de complejidad que ningún otro RPG había mostrado jamás: durante las batallas, superpobladas con marcadores y barras de energía, tendremos que tener en cuenta los puntos de acción restantes para realizar diversos tipos de combos, combinar ataques entre varios personajes, modificar la formación del grupo (algo indispensable para aprovechar el tipo de ataque de cada personaje), hacer Guard Breaks, etc. Más de una vez olvidaremos nuestro objetivo prioritario entre sus diferentes opciones, entre las que se encuentran algunas tan extrañas como la de cambiar la ropa a los personajes. Cross Edge es largo, muy complejo y, por tanto, reservado a los muy fans del RPG japonés más clásico. ■



EL DESARROLLO DEL JUEGO no es, ni mucho menos, para no iniciados en el género RPG.



>Nos recuerda cómo empezó el género: gráficos manga en 2D, largas batallas por turnos...
>Largo y complejo; los fans del JRPG fliparán.

Arriba y abajo

>Excesivamente complejo para los no iniciados.
>Las conversaciones entre personajes pueden llegar a ser demasiado largas.


EL BULLET TIME ES el motor jugable de Wet.

ACCIÓN EXAGERADA DE AUTÉNTICA SERIE B

Aunque seguramente Tarantino nunca habría permitido tal sacrilegio, Wet es lo más parecido a una versión en videojuego de la película Kill Bill.

Wet es un título de acción exagerada en tercera persona que, tomando elementos de diferentes juegos de corte similar (Max Payne, The Matrix: Path of Neo o Total Overdose) se marca el objetivo de crear una experiencia jugable totalmente nueva, basada en la puntuación obtenida a través de nuestro "estilo" como asesino. Rubi Malone, que así se hace llamar la protagonista del juego (a la que le ha prestado la voz, en la versión original, Eliza Dushku), cuenta con una serie de habilidades que permitirán al jugador acabar con los enemigos de las más diversas formas imaginables. Entre sus armas se encuentran una Katana y la posibilidad de utilizar diversas armas de fuego a dos manos (una de ellas apunta automáticamente mientras el jugador apunta de forma precisa con la otra), pero lo que hace a Rubi especial son sus habilidades físicas: podrás correr por las paredes, saltar en cualquier dirección sin perder de vista al objetivo, "columpiarte" desde cualquier poste o barra horizontal, deslizarte varios metros con las rodillas en el suelo... y lo mejor de todo, podrás hacerlo todo sin dejar de disparar y, además, a cámara lenta.

A VECES PARECE QUE estemos jugando a una versión de Kill Bill.

En Wet todo es de serie B

La mediocridad asociada al cine de serie B se apodera, por desgracia, de otros muchos elementos, más allá de su original puesta en escena. Técnicamente, Wet es de lo más pobre que hemos visto en los últimos meses y su jugabilidad, a pesar de ofrecer mucha variedad, se torna de lo más repetitiva en pocos minutos, debido a un pobre diseño de niveles y una I. A. muy pobre. De todas maneras, esperábamos incluso menos de una compañía que, tras diez años en el sector, lo mejor que ha hecho ha sido 3, 2, 1 ¡A Pitufar! o Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo.


EN LAS DISTANCIAS CORTAS, la katana resulta letal.


LA PERSONALIDAD DE RUBI es lo más auténtico del juego de A2M.

EL TÍTULO DE A2M ES COMO UNA VERSIÓN JUGABLE DE KILL BILL






Wet

Género: **Acción / Shooter**
Desarrolladora: **Artificial Mind and Movement**
Editora: **Bandai Namco**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Texos**

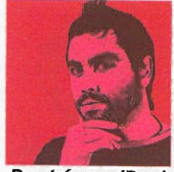
PEGI
18+
www.pegi.info

Las notas
Gráficos 6.9
Sonido 8.0
Jugabilidad 7.2
Dificultad 6.0

Nota final



La opinión
SU PUESTA EN escena, al más puro estilo serie B, es genial, pero sus precarios gráficos y su repetitivo desarrollo lo echan todo por tierra. Una pena, porque en el fondo es un título que nos llamaba profundamente la atención.


Por Lázaro 'Doc'



PS3 NINJA GAIDEN SIGMA 2



Ninja Gaiden Sigma 2

Género: **Acción/Beat'em-up**
Desarrolladora: **Koei Tecmo**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,99€**
Jugadores: **2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Texos 

PEGI

7+



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.6	8.2

Jugabilidad	Adicción
9.2	9.0

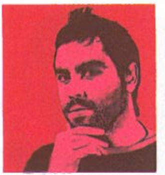
Nota final



PSM3/Reino Unido 8.7

La opinión

EL TÍTULO DE Tecmo tiene una jugabilidad ajustadísima y novedades que te instarán a jugártelo incluso si ya habías terminado el original para la consola de Microsoft.



Por L. Fernández



>Nuevo modo multijugador cooperativo.
>Ajustes en el diseño de los niveles y la jugabilidad.
>Nuevos personajes seleccionables.

Arriba y abajo

>Se echan de menos los litros de sangre de la versión para Xbox 360.
>Su dificultad puede llegar a desanimar.

HAYABUSA VUELVE A PS3

El Team Ninja resurge de sus cenizas para demostrar que es capaz de hacer grandes cosas incluso sin la ayuda de Tomonobu "Risto Mejide nipón" Itagaki.

Después de la tormenta llega la calma y, tras la "deserción" de Tomonobu Itagaki y la reestructuración del Team Ninja, Tecmo vuelve a la carga con una de sus más famosas franquicias. Al igual que el primer Sigma, esta segunda entrega toma como referencia al Ninja Gaiden 2 de Xbox 360, lanzado hace poco más de un año, mejorando todos y cada uno de sus apartados y añadiendo una buena cantidad de extras y elementos que no aparecían en el juego original.

Menos gore, más jugabilidad

Ninja Gaiden Sigma 2 ofrece una visión más fantástica y menos "orgánica" de las batallas; la sangre estará ahí, pero en menor cantidad, sustituída en gran parte por diferentes efectos de luz a modo de "alma escapando del cuerpo". La dificultad se ha equilibrado (el modo normal resulta bastante asequible) y todos y cada uno de los niveles incluyen nuevos enfrentamientos, entre los que destacan los protagonizados por gigantescas estatuas al más puro estilo God of War.

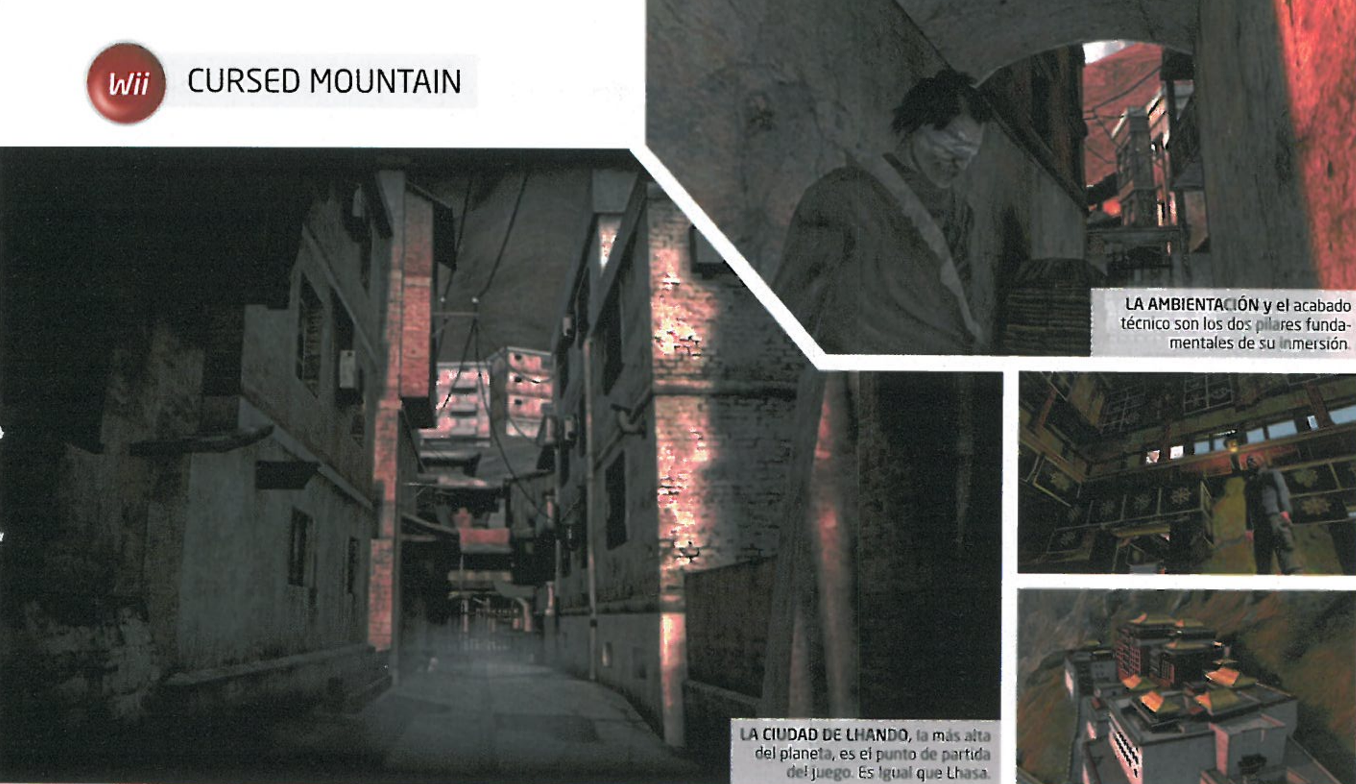
Las novedades más significativas de Sigma 2 son la inclusión de un nuevo modo multijugador cooperativo, on-line y off-line, compuesto por 34 niveles diferentes, y la inclusión de nuevos trajes y personajes como Momiji y Ayane.



EL NUEVO MODO COOP está compuesto por 34 misiones y puede jugarse on-line.

PODRÁS USAR Y POTENCIAR todo tipo de armas que encontrarás a lo largo de la aventura.

MOMIJI, DE NG: DRAGON Sword, también será seleccionable.



LA CIUDAD DE LHANDO, la más alta del planeta, es el punto de partida del juego. Es igual que Lhasa.

LA AMBIENTACIÓN y el acabado técnico son los dos pilares fundamentales de su inmersión.





AVENTURAS TENEBROSAS EN LA ALTA MONTAÑA

El género de los survival-horror empieza a hacer acto de presencia en Wii con títulos tan interesantes e inmersivos como este *Cursed Mountain* de Deep Silver.

Desde las primeras noticias que se habían venido publicando, *Cursed Mountain* apuntaba buenas maneras en un género que empieza a prodigarse en la consola de Nintendo. Títulos como el que nos ocupa y el esperado *Silent Hill: Shattered Memories* o los geniales *RE4* y *House of the Dead: Overkill* confirman definitivamente a Wii como una consola apta para el jugador más maduro.

La historia que envuelve a *Cursed Mountain* es, como mandan los cánones del Survival, su punto fuerte. En lo alto de la montaña Chomolonzo. Considerada hogar de los dioses por los lugareños del himalaya, Frank, el hermano del protagonista Eric Simmons se ha dado por perdido tras realizar una ascensión para un oscuro arqueólogo.

Tradiciones basadas en el folklore auténtico de los pueblos alpinos configuran un guión narrativo con originales elementos jugables. La expedición de nuestro hermano Frank no fue realizada con el respeto debido a la diosa y los espíritus de los muertos acosarán a Eric, que no dará crédito a lo que ven sus ojos, dudando en todo momento de su cordura mientras suma metros a su ascensión.

La aventura se desarrolla en tercera persona y Eric dispone de un equipo limitado, diario y archivo de documentos, que le permitirán analizar la cantidad de libros e información que irá encontrando. Éstos sirven de hilo conductor de la historia y, además, le permitirán asimilar la cultura budista para obtener más recursos de carácter ritual y mágico con los que enfrentarse a los espíritus.

Su arma principal, el piolet, irá aumentando su poder contra las criaturas a medida que se le incorporan objetos benditos y rituales. A sus capacidades, además, se le sumará la posibilidad de interactuar con el mundo visto a través del tercer ojo. Eric será capaz de rasgar el velo entre la realidad y el más allá y ver aquello que está vedado al resto de mortales.

Visualmente, el salto a este otro mundo es un lujo. Efectos de partículas, humo, nieve,... todo luce de forma espectacular para sumir a Eric en ese mundo alucinatorio que es la montaña sagrada de Chomolonzo. La aparición de los espíritus está acompañado de cambios en la paleta de colores y ligeros desequilibrios de cámara. Te llevarás más de un susto.

En el uso del mando, una de las mayores originalidades es que Eric aprenderá una serie de movimientos rituales que servirán para exorcizar tanto a los propios espíritus como sellos y puertas bloqueadas por protecciones mágicas. Los movimientos son sencillos, aunque en algunos casos deberás combinar triángulos con el Wiimote y el Nunchaku, golpes secos, etc. que en ciertos momentos acentuarán más la tensión de la escena. ■



- >La excepcional ambientación conseguida.
- >Gráficamente luce a muy alto nivel. Humo, partículas, desenfoques...
- >El original combate.

Arriba y abajo

- >La montaña no da para gran variedad de escenarios.
- >Puede hacerse algo repetitivo.





Cursed Mountain

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Deep Silver**
Editora: **Koch Media**
Precio: **49,95€**
Jugadores: 
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Texos 





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.0	8.0	8.0	7.0

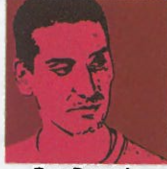
Nota final



MERISTATION/ESP	7.5
IGN/USA	7.5
ON MAG/UK	8.2
GAME SPOT/USA	7.5

La opinión

UNA HISTORIA PROFUNDA y escalofriante para un Survival con una jugabilidad original basada en tradiciones realeas de los pueblos del Himalaya que revitaliza el género en la blanca de Nintendo.



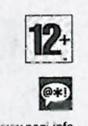
Por Duardo

PS3 360 Wii GUITAR HERO 5



Guitar Hero 5

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Neversoft**
Editora: **Activision**
Precio: **69,95€ (PS3, 360) 59,95€ (Wii) 39,95€ (PS2)**
Jugadores: **4**
Online: **Sí**
Idioma: **Texos**



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	9.4
Jugabilidad	**Adicción**
8.7	9.0

Nota final



9.0

GAMEPRO/UK	9.0
IGN/USA	8.9
GAMESPOT/USA	8.5
GINFORMER/UK	8.5

La opinión

ESTA ENTREGA ES una versión mejorada de lo que fue *World Tour*, con un completo y variado tracklist y la posibilidad de exportar canciones de juegos anteriores.



Por G. Maeso



KURT COBAIN ES UNA de los rostros famosos que aparecen en esta nueva entrega.

ROCK PARA TODOS LOS PÚBLICOS

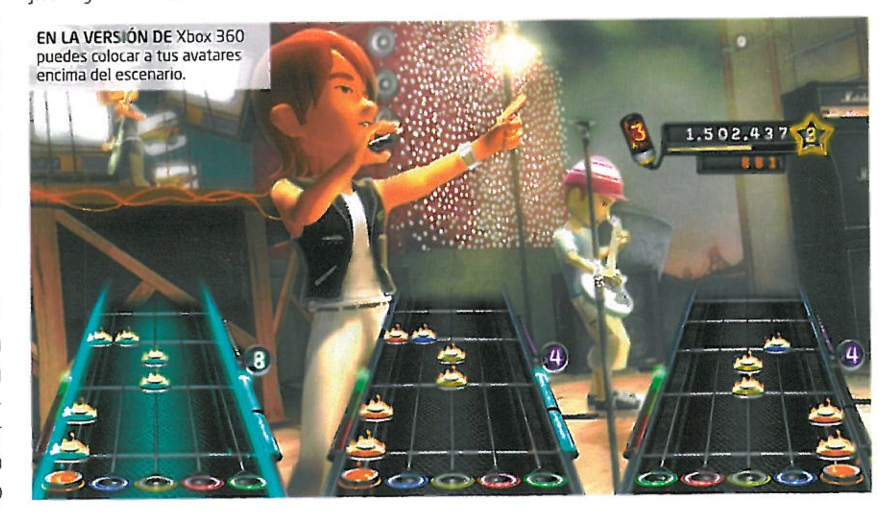
La saga guitarrera por excelencia vuelve con una entrega que mezcla temas de rock clásico con éxitos más actuales. Un título para disfrutar con amigos.

Con la entrega *World Tour*, la saga *Guitar Hero* introdujo la voz y la batería convirtiéndose en un juego más social, para compartir en el salón junto a los amigos, y más accesible a todo tipo de jugadores. Con esta nueva entrega, ***Guitar Hero 5***, la apuesta por abrirse a un público más amplio es aún más evidente. Una lista de canciones bastante alejada del rock duro, añade éxitos actuales de la música pop y de la escena de rock alternativo. Además, el juego incluye un atractivo 'Party Mode' en el que no hay fallos, un modo pensado para ponerse a tocar directamente con amigos a tus canciones favoritas.

Ladillo

Además del ya famoso Modo Party, el juego incluye el típico modo historia para ir desbloqueando todos los temas y toda clase de extras en el juego. Con esta entrega, además, el título permite conectar cuatro instrumentos de cualquier tipo (cuatro guitarras, cuatro baterías...) Como en *World Tour*, el juego incluye también el estudio de grabación de canciones mejorado, para que subas a la red tus mejores creaciones.

En ***Guitar Hero 5*** nos encontraremos con artistas como Carlos Santana, Kurt Cobain, Matt Bellamy de Muse y hasta Jhonny Cash. ■



EN LA VERSIÓN DE Xbox 360 puedes colocar a tus avatares encima del escenario.

Receta 'anti-Beatles'

SUS SATÁNICAS MAJESTADES



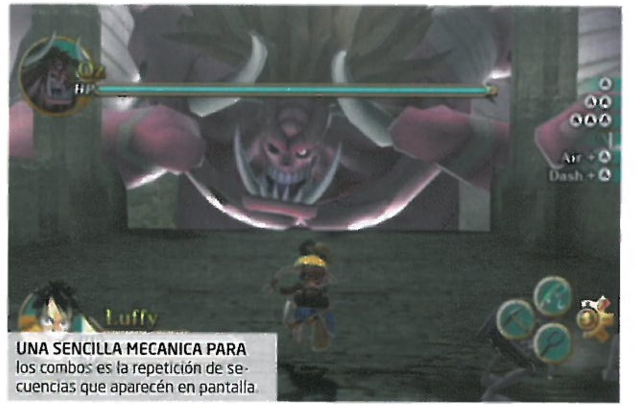
Guitar Hero tenía que contraatacar al fenómeno Beatles de Rock Band y lo ha hecho de la única manera posible, con los Rolling Stones. Además de incluir en el juego la canción 'Simpaty for the Devil' ya se pueden descargar 'Prodigal Son' y 'You Gotta Move'. Y, en exclusiva para Xbox 360 los temas 'Satisfaction', 'Under My Thumb' y 'I'm Free'.



ES OBLIGATORIO IR MEJORANDO las habilidades de cada uno de los personajes a nuestra disposición.



EL JUEGO INCLUYE TODA la imaginería presente en los magas y animes de la serie



UNA SENCILLA MECANICA PARA los combos es la repetición de secuencias que aparecen en pantalla.


EL JUEGO INCLUYE TODA la imaginería presente en los magas y animes de la serie

> La adaptación de la serie al videojuego sin fisuras.
> Gran ambientación, argumento y detalles propios del personaje.
> Variedad de actividades.

Arriba y abajo

> La monotonía del sistema de nivel de habilidad de los personajes.
> Poco uso del control específico de Wii.

PIRATAS ANIME CON SABOR A SEGUNDA PARTE

Namco-Bandai continúa depurando sus adaptaciones del cómic y la animación, consiguiendo la mayor aventura jamás contada de *One Piece* en videojuego.

Algunos te dirán que comienza algo confusa, dando mucho por hecho, como echándote la bronca por no enlazar con *Unlimited Cruise 1* ni dejarte dos veces la pasta. Pero lo cierto es que, por mucho que puedas cargar los datos de la primera parte, o que la historia en un principio sepa a continuación, *El Despertar de un Héroe* es una aventura larga, completa y divertida por sí sola. Si no te hiciste con *El Tesoro Bajo las Olas* (normal, encontrarlo fue una aventura en sí), este título da horas de juego y fan service para saciarte.

No te saldrán los sarpullidos del otaku ofendido gracias a la salvaguarda de las voces originales niponas (acompañadas de subtítulos en castellano), como todo fan solicita hoy día. El resto del universo *One Piece* está ahí, vasto, surrealista, desconcertante y atractivo como siempre, con sus escenarios de mil ambientes y sus personajes de mil chistes malos, pero con una personalidad tan marcada como la del más legendario pirata.

El sistema de mejora de personaje es original. Nos costaba asumir la monotonía de esas peleas repentinas con el típico grupo de enemigos repetidos, pero pronto la aceptamos para ir subiendo de nivel cada habilidad de cada miembro del equipo. El equilibrio se basa en eso: dos no se pelean si uno no quiere, pero si te pica la curiosidad, descubre el nuevo golpe de un personaje a base de hacer combos. Con lo bien que sienta sentirse poderoso y variado a la hora de repartir...

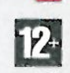
Cada misión, accesible desde el barco protagonista (también con sus propios secretos y actividades) invitará a una tanda de estas peleas antes de llegar al objetivo. Cierto es que los paseos por el escenario pueden hacerse pesados, y que algún requisito para continuar parece ideado para fastidiar.

El jugador deberá decidir su aguante ante esta forma de jugar clasicota, mientras intenta estar pendiente de un montón de parámetros adicionales que, tomados en serio, multiplican la profundidad de juego. A la citada adquisición de movimientos de combate, medidos en niveles, se suma el uso de personajes específicos para algunas tareas o la cantidad de objetos, coleccionables y métodos para prepararse y mejorar en la aventura (¿alquimia? ¿cocina? De todo).

Para manejar a tanto pirata los controles de Wii se presentan sencillos y accesibles. Al fin y al cabo, tienes muchísimas horas de juego para disfrutarlas. ■



One Piece: Unlimited Cruise 2. El Despertar de un Héroe

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Ganbarion**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Voces**  **Textos**


www.pegi.info

Las notas

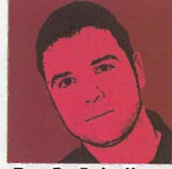
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	7.0	7.0	7.0

Nota final


7.8

La opinión

ESTE ES EL tercer One Piece para Wii (segundo en España) y parece que Luffy se quedará en la consola. Si sigue la fidelidad de esta última aventura, los fans están de enhorabuena.


Por D. Caballero

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

ION ASSAULT

EN BUSCA DE ENERGÍA

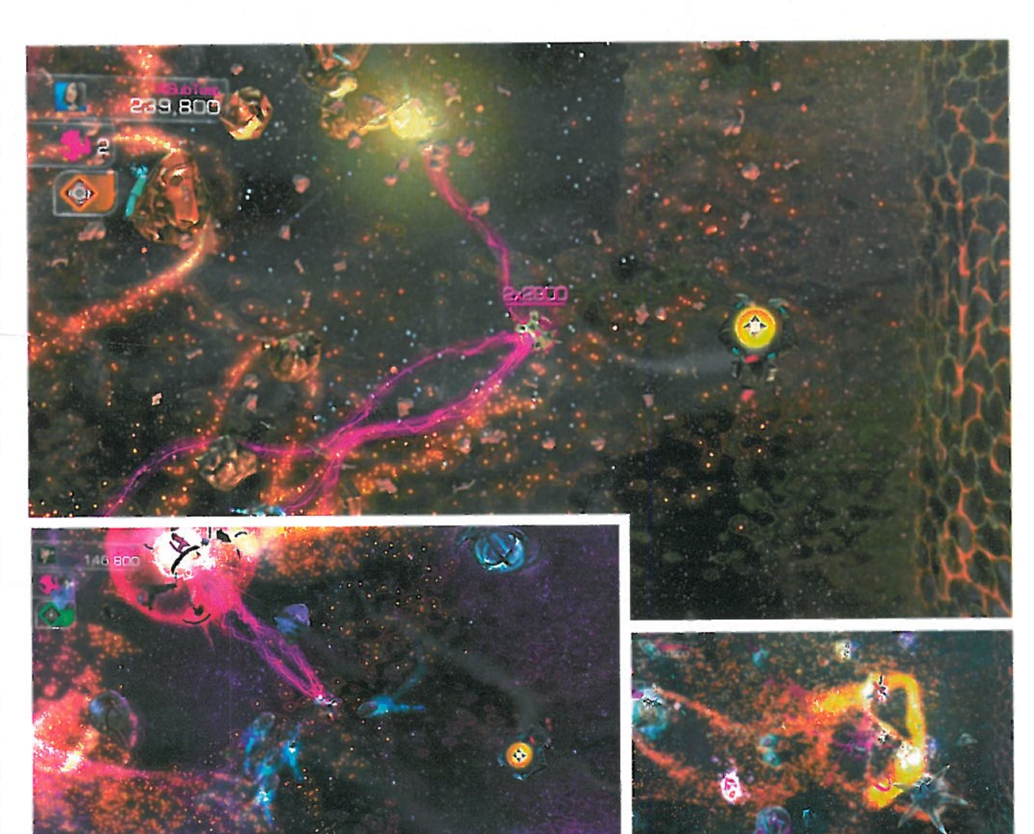
Xbox Live nos ofrece un juego del espacio en que nos veremos inmersos en batallas con naves espaciales por todas partes. Todos buscan la nueva fuente de energía.

Desde el primer minuto de acción, ***Ion Assault*** discriminará entre sus amantes y detractores. Muy al estilo de clásicos shooters arcade como *Geometry Wars*, que tanto triunfa en su versión para Xbox Live, el punto fuerte de ***Ion Assault*** está en el buen uso que el jugador haga de su munición y del movimiento por un espacio cada vez más plagado de naves enemigas.

El concepto que se esconde detrás del juego se resume en el descubrimiento por parte de la Humanidad de una nueva fuente de energía en partículas diseminadas por el espacio que son acumuladas por pequeñas naves 'recolectoras'. Una

DESTRUYE TODAS LAS NAVES ENEMIGAS PARA REGRESAR A CASA DE UNA PIEZA

de las grandes naves de transporte es abatida y el jugador debe hacer la clásica vuelta al hogar derribando a lo que se le ponga por delante y usando como munición todas esas partículas que son capaces de obtener y disparar. Dos acciones: moverse para obtener munición (si te quedas quieto, el espacio en el que está tu nave se quedará vacío de partículas y no tendrás nada que disparar) y usarla para acabar con enemigos y obstáculos. Nada menos que cuatro niveles con seis pantallas cada uno componen este juego que, si demuestras suficientes habilidades, puedes llegar a completar en poco más de una hora. Eso sí, te aseguramos que no te va a ser nada fácil hacerlo en este tipo. De hecho, si así fuese no tendría ningún sentido que ***Ion Assault*** admita que continúes la partida tantas veces como te sean necesarias (a costa de restar puntuación a tu marcador, claro). Si la extensión del juego puede suponer cualquier tipo de problema a tu decisión para adquirir el título, tenemos buenas noticias porque ***Ion Assault*** incorpora no uno sino dos modos multijugador. El primero de ellos es un modo cooperativo para dos jugadores. El otro modo es un modo versus a través de Xbox Live que admite hasta cuatro jugadores. Eso sí, en el modo versus el concepto del juego se modifica un poco para convertirse en un poco más estratégico. Aquí el jugador no sólo se ocupará de las naves rivales, sino de tomar sus bases y, claro, que no tomen la suya. No sólo es adictivo y recuerda a muchos arcades de los de antes, sino que es realmente bonito con un diseño artístico que resulta mínimo en el empleo de colores, pero muy efectista ■





Ion Assault
Desarrollador: **Black Inc.**
8.5

Shadow Complex

ACCIÓN Y PLATAFORMAS CON SABOR A GRAN CLÁSICO

Shadow Complex fue anunciado a bombo y platillo durante la conferencia de Microsoft del E3. Nadie acababa de explicarse como un juego de Xbox Live Arcade gozaba de tanto protagonismo en tan magno evento. Ahora, con el juego disponible todo tiene una explicación. Se trata del lanzamiento más importante en la historia de esta red de descargas. Un juego de plataformas y acción bidimensional que huele a clásicos de todos los tiempos como Metroid, Contra o el mítico Flashback de Delphine Software.

Realizado con el motor gráfico de Epic, Unreal Engine 3, ***Shadow Complex*** se convierte en la mejor demostración técnica de hasta donde pueden llegar los juegos descargables. Encarnando a un don nadie debemos avanzar por una base militar subterránea mientras encontramos nuevos poderes y habilidades. Fin de la historia, tan simple como eso, pero tan adictivo como muchos de los juegos completos que podemos encontrar en cualquier tienda. Su mayor pega es una duración algo ajustada, pero nada que empañe el resultado final. ■



Shadow Complex

1200 MPoints

Desarrollador: Epic

9.5



EL MEJOR JUEGO DISPONIBLE EN XBOX LIVE ARCADE Y UNA COMPRA OBLIGADA PARA TODOS



Zombie Apocalypse

OBJETIVO: SOBREVIVIR

El peligro acecha. Enormes hordas de zombies quieren acabar contigo. Tu objetivo será derrotarlos y aguantar durante 55 días ese acecho constante. Necesitarás nervios de acero para sobrevivir. Este juego de acción en vista aérea nos enfrenta a esta peligrosa plaga, que tendremos que combatir con armas de todo tipo. Mucho miedo en PS Network. ■



Zombie Apocalypse

Por confirmar

Desarrollador: **Konami**

8.0

Mario vs Donkey Kong

LA PERFECTA UNIÓN DE DOS CLÁSICOS

El enfrentamiento vuelve a producirse 30 años después. El icono de Nintendo, Mario, se enfrenta a su archienemigo Donkey Kong. La tienda virtual de DSi nos ofrece la posibilidad de revivir los duelos de estos carismáticos personajes una vez más, aunque con un formato bien distinto. ■



Mario vs Donkey Kong

Por confirmar

Desarrollador: Nintendo

8.5



Todos los atajos para triunfar

No te quedes atascado en tus juegos favoritos. Déjate aconsejar por nuestros expertos y avanza sin problemas en cada partida.

Xbox 360

Gears of War 2



El hipotético ranking que incluyera los mejores juegos de todos los tiempos no podría olvidarse de uno que llego a las tiendas a finales de 2008, *Gears of War 2*. El porqué de esta afirmación está claro, no se puede ser más admirado en menos tiempo. El hecho de que llevando menos de un año a la venta ya se haya convertido en un título imprescindible en cualquier colección que se precie nos muestra como se pueden aunar un buen guión, una jugabilidad apropiada, una tecnología de ciencia ficción y unos gráficos espectaculares. Por ello, este mes nos decidimos a daros algunas pautas para que vuestra experiencia combatiendo a la amenaza Locust sea mejor y más completa, si cabe. Explotar todas sus posibilidades, que ofrece un número casi infinito de ellas, será más fácil con esta ayuda.

› **Anthony Carmine**: Completa el Acto 1 de Gears of War Original.
› **Lt. Minh Young Kim**: Consigue 10 placas de identificación CGO en Gears of War Original.
› **General RAAM**: Derrota al General RAAM en Gears of War Original, en el nivel de dificultad Hardcore.
› **Dizzy Wallin**: Completa el Acto 1, del modo 1 Jugador.
› **Kantus**: Completa el Acto 2, del modo 1 Jugador.
› **Tai Kaliso**: Completa el Acto 3, del modo 1 Jugador.
› **Flame Grenadier**: Completa el Acto 4, del modo 1 Jugador.
› **Skorge**: Completa el Acto 5, del modo 1 Jugador.
› **Misionero suicida**: Completa todos los actos de la campaña en dificultad Locura.
› **Artista de la guerra**: Completa todos los actos de la campaña en dificultad Elevada.
› **Anexo con reglas ejecución**: Gana una partida de Anexión en cada mapa de los Flashback y Combustible en modo público.
› **Gear veterano**: Llega al nivel 100 online y gana una partida en los 4 mapas Snowblind en modo público.
› **Guerrillero**: Completa todos los actos de la campaña en dificultad Normal.
› **Amigos con derecho a roce**: Completa todos los capítulos en modo cooperativo.
› **Seriamente 2.0**: Extermina a 100.000 enemigos.
› **Gear experto en batalla**: Llega al nivel 50 online y juega una partida en los 4 mapas Snowblind en modo público.
› **Perfeccionista**: Recupera todos los coleccionables.
› **Relación abierta**: Completa 10 capítulos en modo cooperativo.
› **Hace falta una paliza**: Ataca cuerpo a cuerpo a 30 Ticker.
› **Reunir a la horda**: Sobrevivir a las 50 oleadas de la horda.
› **La variedad da sabor a la muerte**: Extermina a un enemigo con cada arma del juego.
› **Diviértete como si fuera 1999**: Juega 1999 rondas de multijugador.
› **Alrededor del mundo, otra vez**: Gana una partida multijugador en cada uno de los 10 mapas originales.
› **Urraca**: Recupera 20 coleccionables.

Star Wars: El Poder de la Fuerza

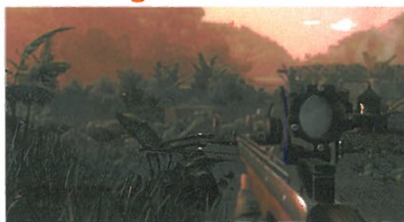


Desbloquea nuevas habilidades, modos se juego, personajes y trajes para ampliar tu juego.

› **MARAJADE**: Nuevo Combo.
› **COUNTDOOKU**: Mejora todos los combos.
› **EXARKUN**: Empuje de la fuerza al máximo.
› **KATARN**: Todos los poderes de la fuerza desbloqueados y al máximo.
› **SPEEDER**: 1.000.000 de puntos de Fuerza.
› **CORTOSIS**: Invisibilidad, modo Dios.
› **VERGENCE**: Poder infinito.
› **LIGHTSABER**: Aumentar el daño del sable de luz.
› **MANDALORE**: Juega con el General Rahm Kota.
› **KLEEF**: Juega con Kleef.
› **BENKENOBI**: Juega con Obi-Wan Kenobi.
› **ITSATWAP**: Juega con el Almirante Ackbar.
› **T16WOMPRAT**: Juega con Luke Skywalker.
› **WOOKIEE**: Trajes de Kento.
› **HOLOCRON**: Trajes de aventura Jedi.
› **DANTOOINE**: Trajes ceremoniales de Jedi.
› **KORRIBAN**: Armadura Sith.
› **AAYLA**: Traje de Aayla Secura.
› **CHOSENONE**: Traje "Skywalker Costume".
› **GRANDMOFF**: Desbloquea todos los trajes.

PC

Far Cry 2



Si quieres desbloquear nuevas misiones introduce estos códigos en el apartado contenido adicional del menú principal.

› **6aPHuswe**: Desbloquea más misiones exclusivas.
› **96CesuHu**: Desbloquea más misiones exclusivas.
› **SpujeN7x:** Desbloquea más misiones exclusivas.
› **sa7eSUPR**: Desbloquea misiones secretas.

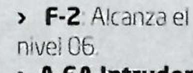
¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

dsanz@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Tom Clancy's HAWX

Consigue nuevos aviones que pilotar:



› **A-7B Corsair II**: Alcanza el nivel 03.
› **Mig-25 Foxbat**: Alcanza el nivel 02.
› **EF-111A RAVEN**: Alcanza el nivel 04.
› **F-5A Freedom Fighter**: Alcanza el nivel 05.
› **F-2**: Alcanza el nivel 06.
› **A-6A Intruder**: Alcanza el nivel 07.
› **AV-8B Harrier II**: Alcanza el nivel 08.
› **MIRAGE 2000 C**: Alcanza el nivel 09.
› **F-20 Tigershark**: Alcanza el nivel 11.
› **FA-18 RC**: Alcanza el nivel 12.

Por Manuel González /



Shadow Complex

Supera el juego gracias a estos extras:

Obtén los doce lingotes de oro y desbloquearás una habitación secreta cuya localización exacta se mostrará en el mapa del juego. En esta habitación hallarás réplicas de todas las armas, pero de oro como material.

Por David Villar /BARCELONA



› **tar3QuzU**: Desbloquea misiones secretas.
› **THaCupR4:** Desbloquea misiones secretas.
› **zUmU6Rup**: Desbloquea misiones exclusivas de bonus.

Spore



Activa los trucos durante el juego pulsando las teclas Control+Shitf+C y disfruta de toda una nueva experiencia en tu PC.
› **AddDNA**: Añade 150 puntos de ADN durante el editor.
› **CapturePlanetGIF**: Captura un un GIF giratorio de tu planeta.
› **FreeCam**: Activa/desactiva el modo Cámara libre.
› **Help**: Lista de todos los trucos y comandos de depuración.
› **Help (command)**: Explica para qué sirve y cómo funciona un comando.
› **Killallhints**: Quita todas las pistas del juego.
› **MoreMoney**: Incrementa tu dinero en los escenarios Civilización o Espacio.
› **RefillMotives**: Repone la salud perdida y otros motivos.
› **SetTime (h, m)**: Ajusta la hora a la posición del avatar y, opcionalmente, un multiplicador de velocidad.
› **UnlockSuperWeapons**: Desbloquea todas las superarmas de tu tipo de civilización.

Nintendo DS

Pokémon: Edición Platino

Desbloquea parte del mobiliario disponible para esta entrega.
› **Lámpara de araña**: A pie, acumula un total de 300.000 pasos.
› **Set de invitados**: Derrota a un total de 50 instructores en el entrenador del café.
› **Gran cuadro**: Eclosiona 30 huevos.
› **Caja de música**: Compra estantes.
› **Piano**: Derrota al Elite Four 10 veces.
› **Busto de Pokemon 1**: Obtén un silver print en la Battle Frontier.
› **Busto de Pokemon 2**: Obtén cinco silver print en la Battle Frontier.
› **Juego de Té**: Compra el Set de invitados.
› **Reloj de pared**: Planta 50 bayas.



PSP

Monster Hunter Freedom Unite



Con estos trucos podrás desbloquear varios videos ocultos del juego.
› **Playa Intro**: Haz una búsqueda en el área de playa.
› **Desierto Intro**: Haz una búsqueda en el área del desierto.
› **Bosque y Colinas Intro**: Haz una búsqueda en el área del bosque y las colinas.
› **Montañas Intro**: Haz una búsqueda en el área de las montañas.
› **Pantano Intro**: Haz una búsqueda en el área del pantano.
› **Torre Intro**: Haz una búsqueda en el área de la torre.
› **Volcán Intro**: Haz una búsqueda en el área del volcán.
› **Akantor**: Encuentra un Akantor.
› **Ancient (blanco) Fatalis Intro**: Encuentra un Ancient Fatalis.
› **Babakonga Intro**: Encuentra un Babakonga .
› **Dodobrango Intro**: Encuentra un Dodobrango.
› **Dos Fango Intro**: Encuentra un Dos fango.
› **Gypceros Intro**: Encuentra un Gypceros.
› **Hypnoc Intro**: Encuentra un Hypnoc.
› **Khezu Intro**: Encuentra un Khezu.
› **Kirin Intro**: Encuentra un Kirin en el área de la montaña.
› **Kusharudaora Intro 1**: Realiza la búsqueda urgente de la dama del vestido púrpura.
› **Zazami Intro**: Encuentra un Zazami.

Playstation 3
Mortal Kombat vs DC Universe

CONSIGUE PERSONAJES. Consigue a Shao Kan y a Darkseid completando los modos historia de Mortal Kombat y Dc Universe respectivamente. Una vez lo logres podrás utilizarlos en el modo arcade, o en el modo que quieras.

Por Pablo Gijón / MADRID

XBOX 360
Batman: Arkham Asylum

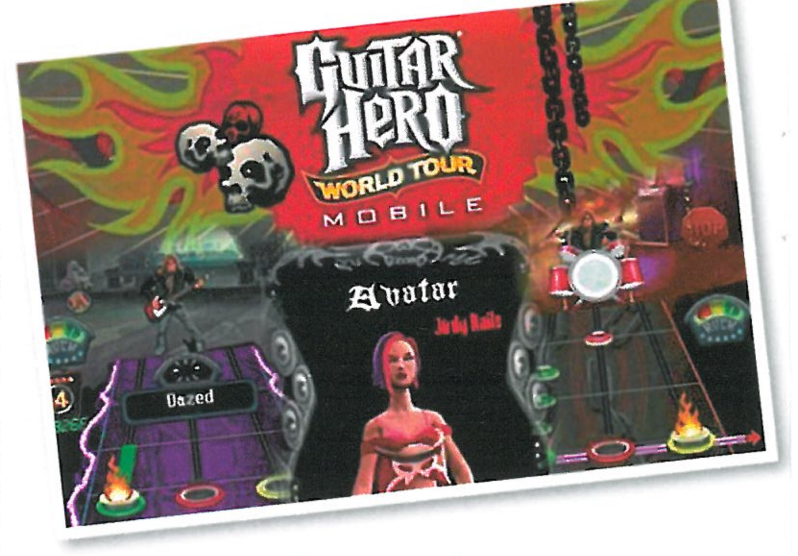
TRAJE NUEVO: Si quieres conseguir un nuevo traje para tu superhéroe favorito no tendrás más que pasarte el juego una primera vez. Una vez lo consigas se te entregará el Batitraje. Una joya para los fans de Batman.

Por Ana Ceballos / BADAJOZ

Guitar Hero World Tour
El rock llega a N-Gage

AFINA TU GUITARRA

Tras el éxito de Guitar Hero III Mobile llega esta nueva edición con el rock como pilar principal.



Las guitarras están de moda en los móviles, no hay más que mirar esta página para darse cuenta. Primero fueron las grandes plataformas las que se hicieron eco de este fenómeno surgido en los salones recreativos japoneses. Ahora, con este nuevo género ya extendido y popularizado, son los móviles los que se acercan a él.

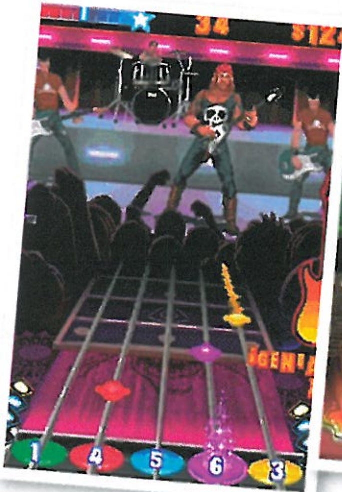
Guitar Hero World Tour Mobile nos acerca al rock más duro. Podremos interpretar una variada lista de canciones de artistas tan reconocibles como Lenny Kravitz, Rage Against de Machine o Blondie. Además, el juego nos da la opción de tocar la guitarra o la batería, según nuestras preferencias. Esta posibilidad de elegir instrumento da mayores opciones al modo multijugador, ya que nos permite crear nuestra propia banda rockera, con la que asombrar a nuestros amigos. Para ser músicos de verdad sólo nos faltarán las grupies, o ¿quizás no? ■

Guitar Hero World Tour
Desarrollador: **Connect2Media**
Precio: **7 euros**
Lanzamiento : Disponible
9.0

Guitar Rock Tour 2
Guitarreo en Java

SÉ EL REY DEL ROCK

La gira más exigente te espera con un juego para amantes del rock y con buen sentido del ritmo.



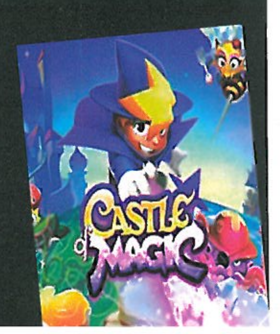


Otra alternativa musical para aquellos que juegan con el móvil es este *Guitar Rock Tour 2*. Este juego Java nos adentra en una gira alrededor de todo el globo liderando una banda de rock famosa. Con la posibilidad de ser guitarra o batería podrás llevar a tu grupo a lo más alto, siempre y cuando consigas enganchar al gran público. Esta no será una tarea fácil.

El tracklist, compuesto por 16 grandes éxitos, nos ofrecerá horas de diversión gracias a la posibilidad de interpretarlas con ambos instrumentos. Con tres niveles de dificultad podrás elegir el que más se adapte a tu nivel de rock, por lo que gustará tanto a principiantes como a expertos en este tipo de juegos. Además, sus gráficos y animaciones son dignos de mención para tratarse de un juego Java. La música se hace con un hueco en el mundo de los móviles por títulos de este tipo. ¡Dale caña! ■

Guitar Rock Tour 2
Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **2 euros**
Lanzamiento : Disponible
8.7

Castle Magic ya está disponible para iPhone.



iPhone > G-Force: The Game

UN EXTRAÑO COMANDO DE ÉLITE

Prepárate para afrontar trepidantes misiones 3D con unos héroes nada comunes para los tiempos que corren

Walt Disney ha llevado al cine las curiosas aventuras de unos intrépidos personajes unidos en un comando de élite, llamado G-Force.

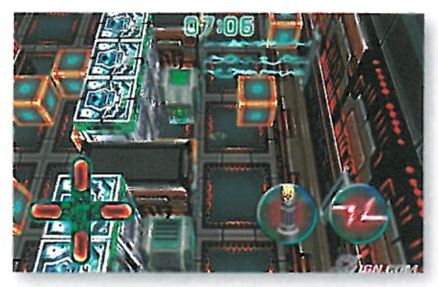
Los chicos de Apple no han dudado ni un segundo en llevar este presumible éxito de taquilla hasta la pantalla de iPhone. El juego nos ofrece la posibilidad de desarrollar diferentes misiones encarnando a Juárez, Blaster o Darwin, según los problemas que nos vayan surgiendo a lo largo de nuestra aventura. ¿Preparado para ser un G-Force? ■

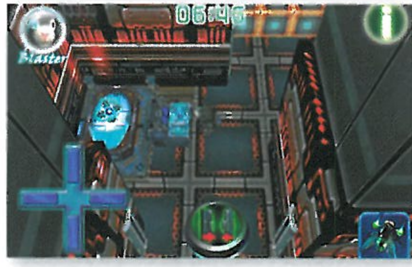


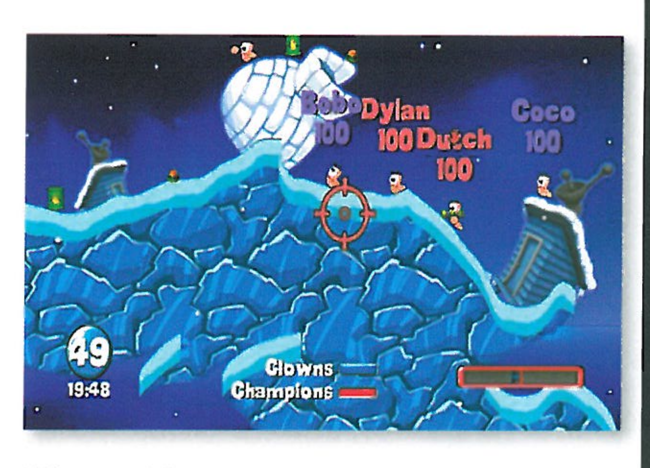
G-Force: The Game

Desarrollador: **Walt Disney**
Precio: **3,99 euros**
Lanzamiento : **Disponible**

8.0







iPhone > Worms

GUERRA DE GUSANOS

La estrategia en el mundo de los videojuegos tuvo un antes y un después de *Worms*. Unos curiosos gusanitos con malas pulgas nos hicieron pasar tardes enteras delante del ordenador librando vibrantes batallas por turnos en que la destrucción era algo más que un hecho.

Como no podía ser de otra forma, esos gusanos han decidido modernizarse dando el salto a la pantalla de iPhone, una plataforma apta para este tipo de juegos donde lo más importante es tener un buen plan. Librarás grandes guerras. ■

Worms

Desarrollador: **Team17 Software**
Precio: **3,99 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

8.2

iPhone > Sid Meier's Civilization Revolution

CAMBIANDO LA HISTORIA

La exitosa saga Civilization da el salto al móvil de Apple para seguir batiendo récords en la nueva plataforma

Las grandes civilizaciones han marcado el devenir de la historia desde sus comienzos. Las batallas, las conquistas, las colonizaciones han confeccionado el actual mapa del mundo. *Sid Meier's Civilization Revolution* es la última adaptación de la prestigiosa saga para iPhone. Esta entrega nos permite manejar a nuestro antojo una de las 16 civilizaciones posibles para conquistar el mapa y someter a las potencias enemigas. Un juego de estrategia que ha visto en el móvil de Apple un filón con que explotar su producto. ■

Sid Meier's Civilization Revolution

Desarrollador: **Firaxis Games**
Precio: **7,99 euros**
Lanzamiento : **Disponible**

8.5







iPhone > I Dig It



SALVA LA GRANJA

Lewis es un humilde granjero que está atravesando dificultades económicas graves. El único remedio que se le ocurre es, ayudado por un viejo bulldozer, hacer agujeros de alta precisión en un tiempo récord para así poder pagar su hipoteca.

Esta nueva aplicación, que podrás descargar del Appstore, te traerá horas y horas de diversión contrarreloj. Deberás hacer grandes túneles para así poder ayudar al pobre Lewis a salvar su granja de la quiebra. ■

I Dig It

Desarrollador: **InMotion Software**
Precio: **1,59 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

8.0

GAMING

Una nueva experiecia para el jugador exigente

3DVISION, JUEGOS ESTEREOSCÓPICOS

No es la primera vez que los videojuegos y el ocio en general se acercan a la tecnología 3D. La era digital ha permitido tiempos de refresco y transferencia de datos que nos han llevado al pack ***Nvidia 3DVision*** y el monitor ***Samsung 2233rz***.

Web: www.alternate.es **Precio:** 353 € + IVA

El mercado del gaming busca constantemente nuevas innovaciones para sorprendernos. En esta ocasión, la vista estereoscópica se aproxima al estándar con la opción de nvidia, en complicidad con los fabricantes de monitores.

La experiencia 3D lleva años apareciendo y desapareciendo en el mundo del ocio, pero, como comentaba James Cameron recientemente en una entrevista al diario 'El Mundo', no ha sido hasta que la tecnología digital ha evolucionado lo suficiente para que estemos en situación de disfrutar de una auténtica visión 3D.

El pack que nos ocupa está compuesto por unas gafas inalámbricas y un emisor de IR. Esto, combinado con una gráfica *GeForce* compatible y una pantalla 120Hz es lo único necesario para disfrutar de los más de 350 títulos DirectX ya optimizados.

Su funcionamiento es muy sencillo: Basta con enchufar el emisor IR por USB e instalar el software. Los propios drivers de nvidia, tras una actualización similar a la de la aceleración Physx con driver propio, permiten la configuración del estereoscópico. Las pruebas preliminares permiten la configuración de la frecuencia, siendo 60Hz la más adecuada para el monitor *Samsung SyncMaster 2233rz* del kit.

El driver 3DVision, de todas formas, está en constante actualización y nosotros tuvimos que descargarlo de la web de nvidia.



Por Duardo

LO QUE ESTÁ POR LLEGAR (Y YA ESTÁ AQUÍ)

Tu sección cambia: Nuevos contenidos para hardware, análisis, reportajes y consejos para hacerte el mejor equipo. Este mes, componentes para configurar un PC de bajo presupuesto. ¡Que los disfrutes!



JUEGOS DESTACADOS *CON COMPATIBILIDAD EXCELENTE CON 3DVISION*

- Age of Empires 3
- Alien vs Predator 2
- Armed and Dangerous
- Assassin's Creed
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Call of Duty World
- Civilization 4
- Comm. and Conquer 3
- Company of Heroes
- Devil May Cry 4
- Empire Earth III
- Empire Total War
- Fable - The Lost Chapters
- Fallout 3
- Far Cry 2
- FIFA 08
- Frontlines Fuel of War
- Gears of War
- Half-Life 2 - Episode 2
- Left 4 Dead
- Lego Indiana Jones
- Manhunt
- Mass Effect
- Medal of Honor Airborne
- Mirror's Edge
- NBA Live 08
- Need for Speed Carbon
- NHL 09
- Pure
- STALKER
- Star Wars: KOTOR
- Tomb Raider Underworld
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Topspin
- Unreal Tournament
- Warhammer 40,000: Dawn of War II
- Warhammer Online
- World of Warcraf

» Muchas veces hay que desactivar el HDR para que 3DVision funcione.

» El visionado más correcto se consigue a 60Hz, la mitad del monitor

GRÁFICAS GEFORCE COMPATIBLES CON 3DVISION 3D GAMING

GeForce 200/100
- GeForce GTX 295
- GeForce GTX 285
- GeForce GTX 280
- GeForce GTX 275
- GeForce GTX 260
- GeForce GTS 250
- GeForce GT 140

GeForce 9 series
- GeForce 9800 GX2
- GeForce 9800 GTX+
- GeForce 9800 GTX
- GeForce 9800 GT
- GeForce 9600 GT

GeForce 8 series
- GeForce 8800 Ultra
- GeForce 8800 GTX
- GeForce 8800 GTS
- GeForce 8800 GT

CONSULTA EN NVIDIA.ES PARA COMPATIBILIDAD CON COOLIRIS, 3D PICTURES Y 3D MOVIES

"el pack 3DVision y el monitor Samsung 2233rz es una gran opción en equipos nuevos para gaming high end"



HARDWARE

LA LISTA

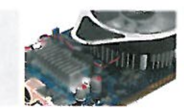
Procesadores

Intel Core 2 Duo E7500
No necesitas más y este micro trabaja a 1066Mhz, tiene 3Mb de caché y sube bien en Overclock.
Web: www.pccomponentes.es **Precio:** 102€



Tarjetas gráficas

Sapphire HD4850 512Mb
Medio giga de video con memoria GDDR3 y rendimiento para jugar decentemente a cualquier cosa.
Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 95€



Placa Base

Asus P5Q-E
Sonido, red, firewire y posibilidad de varias tarjetas de video con bus rápido a 1.333 Mhz.
Web: www.alternate.es **Precio:** 119.99€



Discos Duros

Seagate 500Gb 7200.12
Medio Terabyte es más que suficiente, a buen precio y con alta estabilidad y tiempo de vida.
Web: www.izarmicro.net **Precio:** 48€



Monitores

Samsung SM2243NW
Buena calidad de imagen y 5 ms de respuesta para tu gráfica. 1680x1050 de resolución.
Web: www.alternate.es **Precio:** 149.90€



Cajas

Antec Three Hundred
Una caja high-end a precio de saldo. Gestión de cables y ventiladores superior y lateral.
Web: www.izarmicro.net **Precio:** 57€



¡Ojo, porque no es suficiente con el driver GeForce de video! para el correcto funcionamiento del efecto estereoscópico.

El efecto es sencillamente espectacular: Teníamos nuestras dudas al respecto, pensando en un 3D a la vieja usanza, con planos superpuestos sin volumen, pero esto no es así. Como ejemplo, en *World of Warcraft*, el propio título os permite configurar la profundidad de campo, a modo de gran angular, y si lo forzáis mucho, el volumen de vuestro personaje nos recuerda al de las propias figuras de acción. En muchas ocasiones, deberéis desactivar algunas opciones, como el HDR o el Blur,

El monitor *Samsung* del pack, de 22" pulgadas y 1680x1050 de resolución, es una opción perfecta para el jugador y su frecuencia de refresco de 120Hz permite un visionado de video HD óptimo, además de las opciones típicas de *Samsung* para color y nitidez.

3DVision con el monitor *Samsung* se nos antoja una opción más que viable si vais a configurar un equipo nuevo para gaming high-end. Si ya tenéis monitor, pues a lo mejor no queréis cambiarlo. ■

La ficha

SAMSUNG SYNCMASTER 2233rz
- **FORMATO:** 22" Panorámico.
- **RESOLUCIÓN:** 1680x1050.
- **FRECUENCIA:** 120Hz.

NVIDIA 3DVISION
- **INCLUYE:** Gafas Geforce 3d Vision, USB IR controlador/emisor, Cable VESA stereo, DVI2HDMI cable, USB 2.0 A2B cable, Cable de recarga, CD instalación.

FLASHES

■ **Cajas**

COOLERMASTER SILEO 500 + FUENTE

CoolerMaster presenta una nueva caja ATX con LED frontal, paneles reductores de ruido y fuente Extreme Power de 500W. Incorpora dos ventiladores de 120mm y está libre de tornillos para su cómoda



■ **Mandos**

FERRARI Y THRUSTMASTER

Gamepads con licencia Ferrari. Thrustmaster y Ferrari lanzan cuatro nuevos modelos de gamepads con líneas aerodinámicas, rueda óptica y gatillos progresivos. Todos son inalámbricos. El mes que viene, test.

■ **Disipadores**

GLACIALTECH CPU F101 SILENT Y PWM

Dos nuevos disipadores multiplataforma. El F101 Silent consigue un ruido de 21 decibelos con un caudal de aire de 44, mientras que el PWM sube a 32 decibelios y un caudal de 70.

RECOMENDADO

ANÁLISIS

ASUS MATRIX GTX285

La gráfica mono GPU más potente del mercado.

Web: PRÓXIMAMENTE **Precio:** 359$

Hemos tenido la suerte de probar la nueva ***Asus Matrix GeForce GTX285***. La tarjeta destinada a liderar el segmenteo de mono gpus como la más pontente. Con un diseño espectacular, lo primero que llama la atención es la conexión de alimentación PCIe: 8 pines en vez de los 6 de las GTX285 normales. Y no puede ser para menos, porque las frecuencias de reloj de la GTX285 alcanzan 648/1476/2484 Mhz (core/shader/memory). Sus opciones de OC son espectaculares. Ha alcanzado el límite estable de 1100/2452/2800 Mhz en OC. La otra característica llamativa es su sistema de disipación de calor, con un potente ventilador y una cobertura de los heatpipes un 46,5% mayores que en las demás gráficas, obteniendo el prometido aumento del 12% en disipación.

Su rendimiento nos ha parecido brutal, consiguiendo 133fps en Call of Duty World At War a 1280x1024 y 103 a 1680x1050, todas las opciones gráficas en alto. En Crysis Warhead, DX10, x2 Antialising y Enthusiast a 1280x1024, hemos conseguido 33 fps, por fin, perfectamente jugable.

La ficha

- **GPU:** Gforce GTX285
- **VRAM:** 1Gb GDDR3
- **Conexiones:** Dual DVI/HDTV-OUT/D-SUB/HDCP compatible/HDMI

Nota final

NOS GUSTAN ESTAS GRÁFICAS nuevas Edición Especial. Más caras, pero su plus en rendimiento y OC lo merecen. Para high end.

9.0



KATE BECKINSALE

Con Kate Beckinsale

"En *Whiteout* creí que iba a morir de hipotermia"

Kate Beckinsale vuelve a dejarnos helados con Whiteout, una película de acción rodada a bajo cero.



Tiene apariencia inocente, pero tras sus delicados movimientos y su piel aterciopelada se esconde una mujer de armas tomar. La actriz inglesa Kate Beckinsale, que se convirtió en el sueño húmedo de los aficionados del cine de acción gracias a sus saltos, sus piruetas y las apretadas mallas que lucía en la trilogía Underworld, regresa a las pantallas con Whiteout, un thriller basado en el cómic del mismo nombre creado por Greg Rucka y Steve Lieber con el que promete dejarnos helados. Beckinsale regresa a la gran pantalla -en esta ocasión, con mucha más ropa- para interpretar a Carrie Stetko una agente del FBI atrapada en una estación científica en la Antártida con un asesino. Marca Player estuvo con ella en Los Ángeles donde descubrimos la dificultad de rodar en condiciones climatológicas adversas.

"Lo peor de trabajar bajo cero es que, con la primera bocanada de aire, se me cerró la garganta. Pensé que iba a ser capaz"

› ¿Qué diferencia hay entre enfrentarse a criaturas sobrenaturales, como en Underworld, y hacerlo con un asesino en la Antártida?

› En Whiteout vuelvo a interpretar a una mujer en una situación extrema, aunque en esta ocasión ha sido una experiencia más intensa, pero sobre todo más fría. Me pasé todo el rodaje intentando no morir de hipotermia (risas).

› ¿Cómo ha sido rodar en condiciones tan extremas?

› Cuando llegamos al hotel la noche antes de comenzar el rodaje, nos encontramos un enorme manual en las habitaciones que decía "estas son las diferentes maneras de morir". Se puede morir de frío extremo, de calor —si te mantienes abrigado durante mucho tiempo cuando estás dentro de un edificio—, si bebes demasiado o si respiras en la dirección incorrecta. Después de leerlo, a todos nos entró pánico. Recuerdo que me ponía hasta 15 capas de ropa. De hecho, la primera vez que salí a la nieve todos los hombres tenían la barba congelada. Pensé que era maquillaje, pero no, y pensé: "¡Hey! Soy de Inglaterra y se cómo lidiar con el frío", pero no fue así y en un cierto momento, se me congeló hasta el pelo.

› ¿Qué fue lo más difícil de trabajar en el hielo y a bajo cero?

› Lo peor fue salir de la caravana el primer día. Pensé que iba a ser incapaz de decir ni una sola línea. Con la primera bocanada de aire, se me cerró la garganta. Aparte de eso, lo peor fue rodar en estudio, por el calor.

› Has estado en la estación de Antártida durante meses. Si tuvieras que volver allí, ¿sin qué cosas no podrías vivir?

› ¿Cuenta la plancha de pelo? (risas) Me llevaría a mi hija y un montón de libros, además de un teléfono vía satélite, claro.

› Whiteout ha sido una película especialmente exigente en lo físico. ¿Ha sido el rodaje más duro de tu carrera?

› Podría ser, aunque lo más difícil fue empezar en el cine de acción. Cuando comencé Underworld lo más duro que había hecho en mi vida era ballet, así que el entrenamiento físico fue un shock bastante fuerte para mí. No hay nada como la primera vez. Una vez pasada, las cosas son cada vez más fáciles.

› ¿Volverías a hacer otra entrega de Underworld?

› No sé nada de una cuarta parte. Underworld siempre fue concebida como una trilogía. No creo que mi hija necesite verme combatir vampiros y hombres lobo otros 10 años más. Hasta donde yo sé, la posibilidad de una cuarta parte es sólo un rumor.

› ¿Qué otro tipo de películas te gustaría protagonizar?

› Rodé Whiteout mientras trabajaba en una película independiente. Suelo intercalar filmes de bajo presupuesto con grandes producciones. Me gustaría hacer alguna comedia, es el género que más disfruto y donde más cómoda me siento. También me gustaría interpretar un personaje inglés, algo más

› ¿Cómo eliges un papel: de manera instintiva o lo meditas mucho antes de decidirte?

› Depende. Algunas veces tienes la suerte de que te llega un guión y piensas : "Oh, dios, no me importan las circunstancias o el presupuesto de la película, haré este papel aunque tenga que rodar la película en el jardín de mi casa". Aunque hay otras muchas razones por las que hacer una película. Para hacer películas independientes necesitas tener también presencia en las grandes superproducciones. Lo que es realmente genial es cuando conviertes tu hobby en tu trabaj

› Whiteout se basa en una novela gráfica ¿eres fan de los cómics?

› Estoy casada con un fan de los comics y ahora sé lo que es, así que puedo decir que no soy uno de ellos. Solía leer cómics de pequeña, pero es que mi marido todavía se compra figures de acción. A mi hija también le gustan los cómics pero, por suerte, de una manera distinta que a mi marido. Se van a comprar cómics juntos. No puedo competir con su nivel de obsesión, aunque lo respeto.

› Sin embargo, eres una musa para los aficionados a los cómics y al cine fantástico hasta el punto de tener tu propia figura de acción. ¿Qué se siente?

› Me gustaría que mi figura de acción fuera algo más parecida a una Barbie. Tiene cara de enfadada y da un poco de miedo (risas). Mi hija tiene una figura mía y otra de su padre (Michael Sheen) y me resulta un poco raro cuando coge una en cada mano para jugar... a veces me pregunto ¿qué será lo próximo?





NO HAY NADA COMO ver a la buena de Kate con ropa ceñida, pero es tan guapa que hasta con un visón es espectacular.



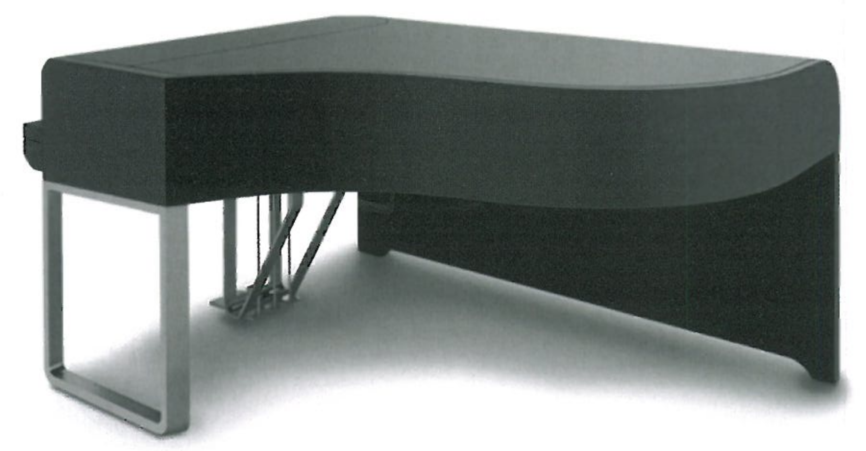


Estudiante y actriz, la chica total

› Aunque en el cine solemos verla con un arma en la mano, Kate Beckinsale tambièn ha tenido más de un libro en ellas, no en vano, ha compaginado su carrera en Hollywood con los estudios de literatura francesa y rusa en Oxford y ganó siendo joven premios literarios. Habla perfectamente francés, ruso y alemán. Pero la llegada del estrellato provocó que dejara de un lado los libros. Supo lo que es la anorexia aunque ahora sea sólo una fanática de las vitaminas y del tabaco. Su vida sentimental ha estado ligada al filme Underworld. Con uno de sus protagonistas, Michael Sheen tuvo una hija y ahora está casada con el director del filme, Len Wiseman.




También disponible Edición Limitada para Coleccionistas
DISSIDIA
FINAL FANTASY.
¿EN QUÉ BANDO LUCHARÁS?
ign.com
BEST OF E3
WINNER
2009
Mejor Juego de Lucha para PSP
"¡Lo queremos ya!"
Hobby Consolas
"Uno de los FINAL FANTASY más originales de los últimos tiempos"
Meristation
"Los fans encontrarán un título muy profundo hecho a su medida"
Playmanía
12
SQUARE ENIX.
www.dissidia-finalfantasy.es
PSP
PlayStation.Portable



AUDI

MÁS ALLÁ DE LOS COCHES

La marca alemana sigue celebrando sus 100 años de vida con el diseño exclusivo de este piano de cola con mítica acústica de Bösendorfer

Audi Design se ha marcado un reto dentro de las muchas actividades que la marca alemana ha emprendido con motivo de su Centenario. Entre ellas, el diseño vanguardista de este piano de cola, fiel a la corriente estética de los coches de la marca de los cuatro aros. Este instrumento ha sido diseñado en colaboración con Bösendorfer, artesano de Viena especialista en la fabricación de pianos, que lo incluirá en su catálogo de venta a partir de este verano por unos 100.000 euros (se puede comprar también por internet en audi@bosendorfer.com). El teclado no tiene pieza alguna en sus extremos. Fieles al mismo espíritu purista, los diseñadores han ocultado las bisagras de la tapa por encima del teclado y ésta se abre mediante un discreto asidero integrado. El piano de Audi Design se presentó en la ceremonia del Centenario, a mitad de julio en Ingolstadt. La decisión de la firma alemana de diseñar un piano de cola de conciertos ha sido la consecuencia lógica de muchos años de compromiso con la cultura de la marca.

Triumph Speed Triple

DIVERSIÓN PARA LOS MÁS JÓVENES

La Speed Triple es una moto que destaca por su mecánica, con 1.050 c.c, su potencia de 132 CV, su eficiente cambio de seis marchas y sus potentes frenos (con doble disco delante y simple detrás). Convence por su espectacular chasis tubular, fabricado en aleación de aluminio, que permite un comportamiento efectivo. Como contrapunto sucede que, en carreteras con largas rectas, la falta de protección del chasis no nos permite disfrutar a tope. La posición de conducción es cómoda y baja y el manillar tiene la forma y longitud ideal para pasarlo bien en carreteras de curvas. Cuesta 12.495 euros.



Seat

LA GAMA IBIZA SIGUE AMPLIÁNDOSE

Seat continúa desarrollando más versiones del nuevo Ibiza. En esta ocasión, el Ibiza 1.2 Emoción, que se convierte en el modelo de acceso a gama, con 60 caballos, sólo emite 128 g/km de CO2 y registra un consumo medio de 5,5 litros cada 100 kilómetros. Se asocia a un nuevo nivel de equipamiento y puede adquirirse desde 11.620 euros.



Volkswagen Tiguan R Line 2.0 TSI 200 CV 4MOTION Precio: 36.410 euros

¡MOLA TU TODOCAMINO!

La nueva versión deportiva del Tiguan aúna espíritu aventurero, prestaciones y un diseño plagado de toques jóvenes y desenfadados.

Volkswagen se ha empeñado en que su Tiguan se ubique en la antesala de los SUVmás lujosos del mercado. Y lo está consiguiendo, con unas ventas más que aceptables Y para celebrarlo, la firma alemana se ha animado a lanzar esta nueva versión R-Line, que agrega equipamientos como unas llantas de gran diámetro, unos asientos deportivos o un volante específico. Cierto es que mezclar neumáticos de perfil bajo con llantas grandes no es ideal para un vehículo 'off-road', pero la idea de la marca es seducir a quien busque un SUV representativo.

Y, por supuesto, el R Line cuenta con con motores de potencia sobrada. En este sentido, el cenit es este TSI de 200 CV con un cambio automático que no es el DSG, puesto que no es el más indicado para incursiones en el campo. Aun así, la suavidad en la transición de las marchas y la rapidez de los cambios siguen siendo parámetros presentes en la transmisión automática del Tiguan. En líneas generales, su potencia y el buen hacer del chasis nos ayudan a olvidarnos del tipo de coche que estamos conduciendo.





CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: • Motor: Gasolina, delantero transversal, 4 cilindros en línea. Inyección directa, admisión variable, turbo e intercooler. Cilindrada: 1.984 cc. Potencia: 200 CV a 5.100 rpm. Par: 280 Nm a 1.700-5.000 rpm. Dimensiones: 4.427 largo, 1.809 ancho y 1.686 mm alto. Peso: 1.662 kilos. Depósito: 64 litros. Maletero: 395-1.510 litros. • Transmisión: Tracción total. Cambio manual de seis marchas. • Prestaciones: Velocidad máxima: 210 km/h. 0-100 km/h: 7,9 segundos. Consumo urbano/extraurb/mixto a 100 km: 12,1/7,1/8,9 l. • Equipamiento: De serie: Climatizador, paragolpes deportivos, llantas de aleación específicas, cola de escape cromada, umbrales y arcos de puertas pintados, , ESP, ... • Precio: Volkswagen Tiguan R Line 2.0 TSI 200 CV 4MOTION: 36.410 euros.







Por sólo 9,95 €

SIEMPRE LLEVARÁS TUS COLORES, ESTÉS DONDE ESTÉS

EXCLUSIVO PARA MARCA







LOGOTIPO DEL ATLÉTICO BORDADO EN LA CAPUCHA

ELIGE TU TALLA







¡PRESUME DE ORGULLO ROJIBLANCO!

Consigue en exclusiva con MARCA la CAZADORA OFICIAL DEL ATLÉTICO DE MADRID.
Con el escudo bordado en el pecho, bolsillos laterales y el logotipo del Atlético de Madrid bordado en la capucha. Escoge tu talla S, L ó XL y haz tu reserva. Domingo 20 de septiembre, cartilla. **¡Marca se sale!**







ATENCIÓN AL CLIENTE: 807 517 722*. Horario de lunes a viernes de 9:00 a 22:00 *Coste de la llamada 1,16€ desde red fija y 1,51€ por minuto desde la red móvil, IVA incluido. Promoción válida en todo el territorio nacional, hasta agotar existencias (25.000 unidades). Bases disponibles en www.marca.com/promociones.

Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Este mes Xcast os reta a todos a ganarle un partido a Call of Duty 4 o World at War. Sí, tienen su tiempo, pero será un calentamiento magnífico para el ya próximo Modern Warfare 2.

La pregunta

Pregunta sin respuesta:



1 Piñata miembro del foro de accesoxbox.com

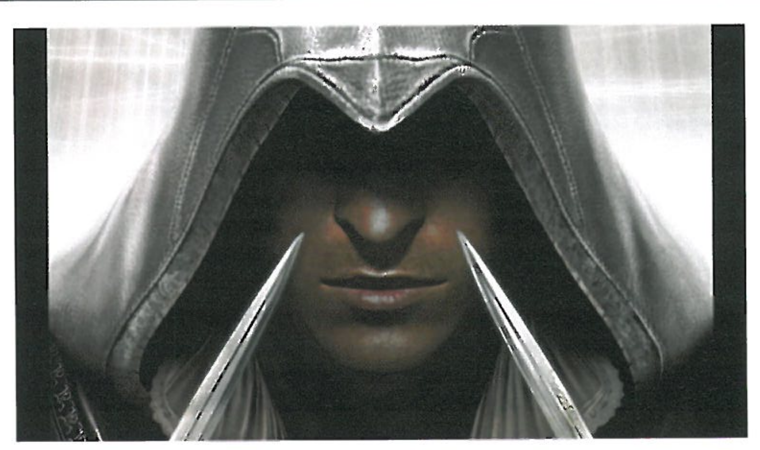
¿Cómo se puede saber si tu Xbox del SAT es nueva?
Tras meses de peleas por fin los supervisores del SAT me garantiza que recibiré una Xbox nueva y un mando por las molestias. Hoy he recibido la consola, no así el mando. La carta vuelve a ser de que me han cambiado la consola por una reparada. ¿Cómo saber si es reparada o no, independientemente de la carta? Encima del número de serie pone una fecha "marzo de 2009". ¿Es la fecha de reparación?
¿Sabes la respuesta? Mándanosla a *marcaplayer@unidadeditorial.es*



3 Andrés Pardo
e-mail

Hola, soy un fanático de los shooters multijugador y ando esperando como agua de mayo volver a matar zombis en Left 4 Dead 2. ¿Tiene ya una fecha de lanzamiento oficial? ¿Para cuándo nos revelarán detalles y vídeos? Y ya mirando algo más allá de la creación de Valve, ¿qué más juegos de no-muertos nos esperan en un futuro próximo para nuestra blanquita preferida?

Respuesta:
Gracias por tu carta. A nosotros también nos apasionan los zombis, ya sean no-muertos o simples infectados. El caso es que nosotros también estamos esperando poder echar unas partidas a L4D 2, pero tendremos que esperar un poco, puesto que su lanzamiento no se realizará hasta el 17 de noviembre. Por suerte, muy probablemente el mes que viene podamos mostraros nuevos detalles de este prometedor título.
Por si te cansas pronto de éste, se avecinan una buena oleada de juegos con estos monstruos como principal reclamo. El que más nos atrae es Dead Rising 2, del que se rumorea incluirá cooperativo para cuatro jugadores simultáneos. Tampoco podemos olvidarnos de Dead Island, Possesion (en el que somos un no muerto que debe vengarse de la humanidad) y Plants vs Zombies para Xbox Live arcade. Este último tiene un tono mucho más cómico que puede no gustar a todo el mundo.

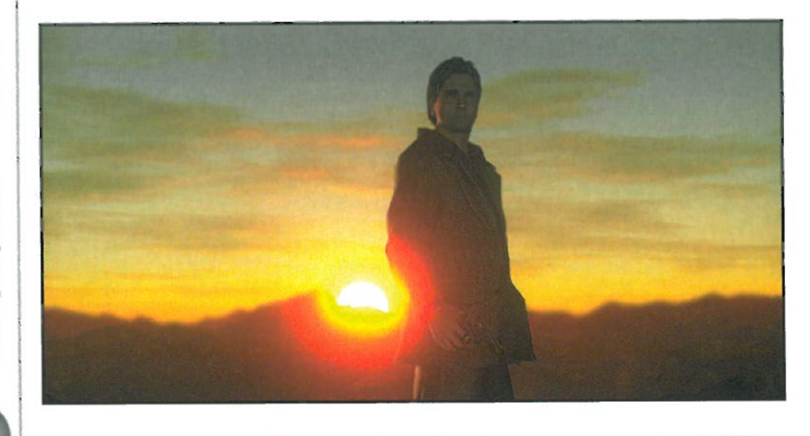


"ASSASSINS CREED 2 ES PARA NOSOTROS EL MÁS ESPERADO DEL AÑO. PARA EL QUE VIENE, ALAN WAKE"



2 Noelia Pepe
e-mail

Hola, me llamo Noelia y me encanta vuestra revista y Xbox 360, pero tengo algunas dudas. ¿Con el accesorio de wifi puedo 'robar' la conexión a mis vecinos, como ya hago con mi ordenador?
También ando un tanto perdida entre tanto lanzamiento ¿Cuáles son los juegos que esperáis con más ansias de entre los más cercanos? Y para el año que viene, ¿qué?



El 'busca logros'

¿Qué logros te están volviendo loco? Envíanos tu duda y ¡te diremos como conseguirlo!





¡Conduce! - 15Puntos
Has recorrido 100 millas (161 km) sin desbloquear ningún logo más



SECTION 8

Soltarlo como si quemara - 0 Puntos
Matar a alguien saltando sobre él.



THE BEATLES ROCKBAND

Don´t Let Me Down - 10Puntos
¡Has evitado el fallo de un compañero!



La encuesta de www.accesoxbox.com

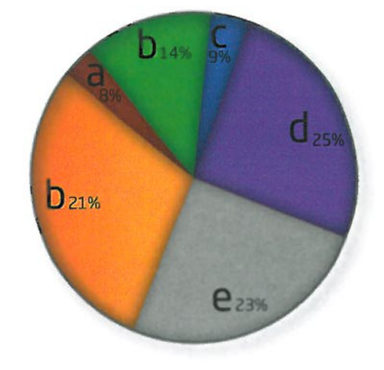
accesoXbox.com

¿Qué juego esperas con más ganas este 2009?

A) FIFA 10 - 8%
B) Halo 3 ODST -14%
C) Forza Motorsport 3 -9%
D) Modern Warfare 2 -25%
E) Assassins Creed 2.- 23%
F) Otros - 21%

EL MES QUE VIENE:
¿Cual es tu juego de fútbol favorito?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego bajo demanda de Xbox Live Arcade



CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
Marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Xbox 360**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY



Carta del mes

Cuéntanos lo que pasa por tu cabeza

De la redacción de Marca Player

Seguro que mejorarías está sección de mil maneras. O quizás lo que piensas es que los precios de los juegos apestan. Puede que sólo estes descontento con algún retraso... ¡Queremos saberlo! Si tu carta sale publicada, además de dar a conocer tu opinión a muchos miles de personas, te harás con un regalito sólo para jugadores de Xbox 360. Tan sólo 75 palabras te separan de tener tu merecidísimo minuto de gloria.

El nuevo mail de contacto

¿Quieres participar en esta sección de Marca Player?

Mándanos a marcaplayer@unidadeditorial.es tu correo con el asunto Xbox 360 en el encabezado. Todas las cartas publicadas tendrán su justa recompensa.

Muchas gracias y seguid así, sois grandes.

Respuesta:
Siempre es un placer contestar vuestras dudas, y más si con ello se demuestra que la comunidad de jugadores de Xbox 360 también tiene componentes de sexo femenino. A tu primera pregunta, hemos de decirte que por supuesto que puedes `robar`Wi-Fi a tus vecinos con el adaptador inalámbrico. Eso sí, como tu vecino se acabe dando cuenta, te habrás metido en un lío.
Respecto a nuestros juegos más esperados, estamos ansiosos de jugar a fondo a Assassin's Creed y Modern Warfare 2. Y eso sin perder de vista al excelente Alan Wake, que nos espera en la primera mitad del próximo año.

El rincón de Xboxmaniac.es

Discutiendo sobre el futuro de las 3D en consola.
Tucson: Tampoco es buen momento para presentar una nueva consola 3D, (no interesa por la crisis) además se requiere de un dispositivo compatible, sería recomendable disponer de al menos un televisor de 100 Hz o más hercios, y los TV que se han vendido hasta ahora, muy pocos ofrecen estas características. Lo que si os puedo comentar, que varios fabricantes de televisores están preparando modelos 3D, con o sin gafas. Si ya hay 3D para PC, en consolas saldrá algo. El paso de conversión de PC a Xbox 360 es sencillo para algunas desarrolladoras, otra cosa es la licencia, y el momento en que Microsoft de el visto bueno.
Sirbruce: Hay un detalle que se te pasa, que con Project Natal, una de sus bondades, es que sabe desde dónde estás mirando la pantalla, con lo que se soluciona uno de los problemas más gordos de la visión 3D con gafas estereoscópicas, el punto de mira del observador. Eso permitiría mostrar la perpectiva hacia la que miras, aunque sólo para una persona a la vez. Imagina, por ejemplo, shooters en los que al echarte a un lado se cubra... Bueno, estos no creo que les salgan bien, pero los "on rails" sí que se van a beneficiar de ello. ¿Que quieres asomarte a una esquina y sólo quieres mirar, sin que te vean mucho? Pues asómate tú y que cambie la perspectiva, lo justo, para que no te den, en lugar de darle al stick...
TheGorka: Miedo me da a mí que con el Project Natal todo se centre en ese control... Miedo me da.
Kaisersozse: No debería estar centrado todo en ese control... Vamos, que no estamos obligados a comprar el nuevo periférico ¿no?
No creo que desaparezca el control clásico, porque seguirá habiendo juegos que lo requieran... ¡eso espero! Aunque me apetece que el palo de la escoba sirva para algo más que barrer. Será mi kalashnikov en CoD.

El busca logros

CONCURSO



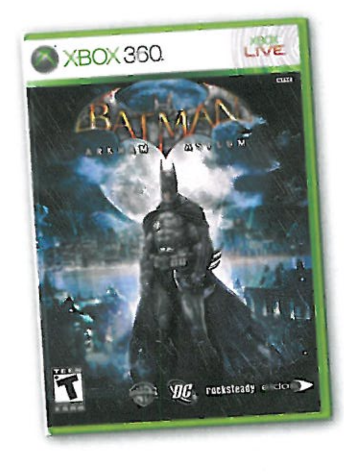
Posiblemente el mejor juego de rol disponible en Xbox 360. Cumple ahora un año en el mercado y para celebrarlo sorteamos cinco ediciones de coleccionista entre nuestros lectores. Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **Fallout** para participar el en sorteo de uno de los 5 juegos. El ganador será contactado de forma privada e individual.



CONCURSO BATMAN ARKHAM ASYLUM

Sorteamos 5 copias de *Batman Arkham Asylum + el cómic Batman Arkham: Joker* que nos ha cecido Koch Media entre todos aquellos mensajes SMS que enviéis al número 5549 con la palabra clave MP (espacio) Batman. Si quieres hacerte con el mejor juego basado en un personaje de cómic y ver de que es capaz el Joker, tienes una oportunidad única participando en este sorteo. El ganador será contactado de forma privada e individual.

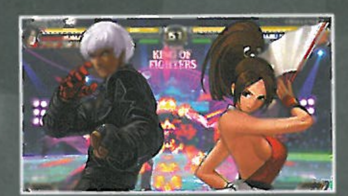
* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)





Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

Repetimos reto, debido al retraso del juego; el mes que viene ¡dos ganadores!

Nuestro reto: KOFXII

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y juega contra él en King of Fighters XII. ¡Podrías ganar un juego de PlayStaton 3!

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué te gustaría ver mejorado en la nueva PS3 Slim?



Kyo Kusanagi
e-mail

Respuesta:
Confío plenamente en Sony a la hora del rediseño, nunca me han decepcionado en ese aspecto. Lo que sí me gustaría que incluyese la consola, algo que veo más difícil, es la esperada compatibilidad por software con los títulos creados para PlayStation 2. Estaría bien que finalmente permitieran a los desarrolladores aprovechar todo el potencial de la consola bajo Linux, que hasta ahora tiene su aceleración gráfica "capada". Como extra, me encantaría que la consola saliera en varios colores, como ocurrió con PS2.



CON MOTIVO DEL INMINENTE lanzamiento de Uncharted 2, muchos habéis rescatado (o adquirido) la primera entrega de la saga, para comprobar que no funciona correctamente con la versión 3.0 del firmware. Por suerte, Sony ya ha subsanado el error y la consola puede actualizarse a una versión que carece de fallos.

¡REGALAMOS DOS PSP!

¡Estamos que lo tiramos! Sorteamos dos PSP's 3000 entre todos los lectores de la rev ista. Para participar sólo tienes que mandar un SMS con el texto MP PSP al 5549.

(Coste del mensaje: 1,2 euros + IVA)



Foro

3 Raúl Vega
e-mail

Hola, me llamo Raúl y tengo alguna dudilla relacionada con PlayStation 3.
.- Aún no me he atrevido a instalar Linux en mi PS3; ¿qué se puede y no se puede hacer con dicho sistema operativo?
.- ¿Qué otras cosas puedo hacer con PlayTV aparte de ver la TDT a través de mi PlayStation 3?
.- He instalado la última versión de firmware de la consola, la 3.0, y ahora Uncharted no me funciona correctamente, se cuelga todo el rato, ¿es normal que ocurra eso?

Respuesta:
Hola Raúl; por tu apellido, sospechamos cual será tu personaje perferido en Street Fighter, pero a lo que íbamos: No es muy complicado instalar Linux en PS3, simplemente tendrás que particionar el disco duro, y descargar alguna de las versiones de Linux gratuitas que podrás encontrar en internet. La cuestión es que puede que no te sea muy útil. La funcionalidad del sistema operativo funcionando en una PS3 es la misma que si lo hace en cualquier otro ordenador con procesador PowerPC, aunque PS3 cuenta con mucha menos memoria RAM que un PC "normalito" y los de Sony tienen restringido el acceso a la aceleración gráfica 3D, con lo cual no funcionarán muchos juegos y aplicaciones. Sólo si sabes sacarle el partido al S.O. te merecerá la pena instalarlo, aunque siempre puedes probarlo y, si no te gusta, desinstalarlo de nuevo.
La potencia de PlayStation 3 permite muchas más cosas en conjunción con el sintonizador de TDT PlayTV. Para empezar, podrás grabar cualquier programa al disco duro de la consola para verlo más tarde o incluso programar grabaciones. Además, PlayTV posee un doble sintonizador, lo que te permitirá grabar un programa mientras ves otro. Entre otras muchas funcionalidades destaca la posibilidad de hacerlo funcionar de forma remota, desde PSP (a través de una conexión wifi, claro) para poder ver cualquier programa en la portátil.
Con respecto a los "cuelgues" de Uncharted con la versión de firmware 3.0 no te preocupes, es un problema generalizado y Sony acaba de lanzar una nueva actualización de firmware que soluciona dichos errores.



Gus Sanchez
e-mail

Tengo una PS3 desde que salió a la venta y tengo alguna que otra duda, que estoy un poco desconectado últimamente...
.- ¿La función de los acelerómetros del SixAxis se sigue aprovechando? Es que ya parece que los desarrolladores se han olvidado de eso...
.- ¿El sistema de control gestual o "varita mágica" presentado en el E3 funcionará directamente con la cámara actual de la consola o habrá que comprar una nueva? ¿Cuándo llegará?

Respuesta:
Gus, va siendo hora de ponerse las

"¿SE ESTÁ ASEGURANDO SONY LA VENTA DE JUEGOS COMO GOW COLLECTION RETRASANDO LA COMPATIBILIDAD CON PS2?"

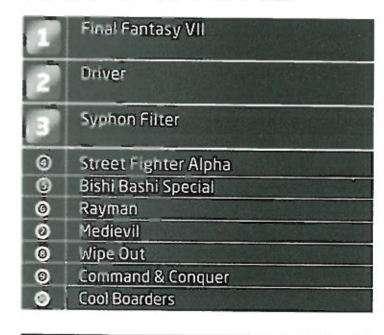





CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PlayStation**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

TOP PSONE EN PS STORE



1. Final Fantasy VII
2. Driver
3. Syphon Filter
4. Street Fighter Alpha
5. Bishi Bashi Special
6. Rayman
7. Medievil
8. Wipe Out
9. Command & Conquer
10. Cool Boarders

La nueva PlayStation 3 Slim



Sandro
e-mail



Me han dicho que la la nueva PS3 Slim es mucho mejor que la antigua, ¿es esto cierto?

Respuesta:
Todo depende de lo que tú entiendas por mejor; los cambios estéticos son las mejoras más importantes, aunque también incluye arquitectura de 45nm en su CPU y GPU (menos tamaño y menos calentamiento); por contra, carece de opción para instalar Linux y los botones que antes eran táctiles ahora son pulsadores.

Para el mes que viene...

Home llegó y... no impresionó demasiado; ¿qué mejorarías de Home?

Mándanos a playstation@marcaplayer.es qué crees que le falla a PlayStation Home o qué mejorarías del sistema on-line de PlayStation 3. ¡Las mejores sugerencias se llevarán un juego!



pilas, que vienen fechas complicadas si no estás muy "puesto".
Si bien es cierto que los acelerómetros del SixAxis ya no se "publicitan" tanto con los juegos, sí que siguen apareciendo títulos que los utilizan. Por ejemplo, jugar a Los Cazafantasmas con los acelerómetros activados es divertidísimo. Ninja Gaiden Sigma 2 también incluye una funcionalidad secreta para el SixAxis... pero preferimos dejar que la descubras por ti mismo.
Aunque no se saben muchos detalles de las "varitas" presentadas en el pasado E3, podemos hacernos una idea aproximada de cómo funcionarán y cuándo llegarán al mercado. Es muy posible que no se necesite una nueva cámara para hacerlas funcionar; recuerda que la cámara EyeToy original de PS2 tiene ya más de seis años de vida y, recientemente, se han lanzado títulos que permiten la detección de espadas (EyeToy Play: Hero) y pompones (EyeToy Play: Pompom Party). La mayor resolución de la cámara aparecida para PS3 es muy posible que sea suficiente para el correcto funcionamiento de las "varitas mágicas". De su lanzamiento, lo único confirmado que podemos decirte es que no saldrá este año... ni en 2011. Sony ha dicho que el sistema de control gestual aparecerá durante 2010, pero no se sabe su fecha de lanzamiento exacta.

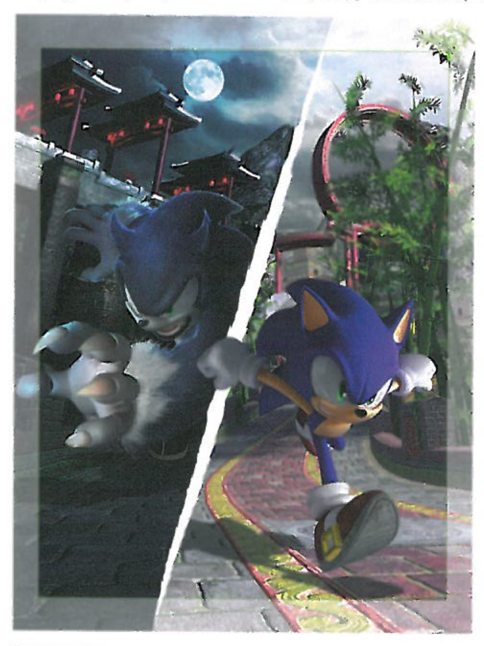
3 **John Daniels**
e-mail

¡Hola! Soy un gran fan de la saga God of War y tengo una duda que me corroe por dentro:
¿El recopilatorio de God of War en blu-ray para PS3 incluirá nuevos niveles o armas o sólo llevará algunas mejoras gráficas?

Respuesta:
Parece ser que la recopilación incluirá las dos primeras entregas de GOW sin modificaciones en su desarrollo, pero funcionarán a 720p (con anti-aliasing) y a 60 fotogramas por segundo y tendrán soporte para trofeos.

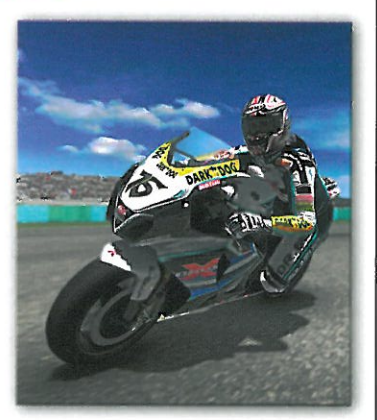
¡JUEGA!
SONIC THE HEDGEHOG

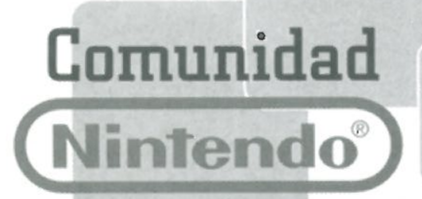
Recientemente se ha anunciado la inminente aparición de un nuevo título protagonizado por Sonic, del que se dice que tendrá alma bidimensional y gráficos tridimensionales. ¿Cómo te gustaría que fuese? ¿de qué forma resucitarías el mito de las plataformas 2D en una consola de última generación como PlayStation 3? Las cinco mejores respuestas se llevarán un pack de clásicos de Sega compuesto por Sega Rally (PSP), Crazy Taxi (PSP), Beijing 2008 (PS3), Sonic Unleashed (PS3) y Golden Axe (PS3).



CONCURSO: ¡Participa!
SBK 2009

Aunque la Formula 1 acapara gran parte de la atención de los aficionados al mundo del motor, los campeonatos de SuperBikes y MotoGp cada vez tienen más fuerza. ¿Cómo crees que se podría potenciar el impacto de los simuladores de motos en el mundo de los videojuegos? Puede que la aparición de periféricos como manillares avive el interés en la disciplina de las dos ruedas; ¿quizá editores de motos, como el visto hace tiempo en Pure? Mándanos tus propuestas y podrás ganar uno de los cinco SBK 2009 para PSP que sorteamos.





Wii NINTENDO DS

Encuesta Octubre: revogamers.net

¿Debe Nintendo rebajar el precio de la Wii? A) Sí, las otras consolas ya son muy baratas y B) No, mientras se venda bien

Visita www.revogamers.net y vota tu opción. Sorteamos un juego de Wii.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué juegos de WiiWare te interesan?

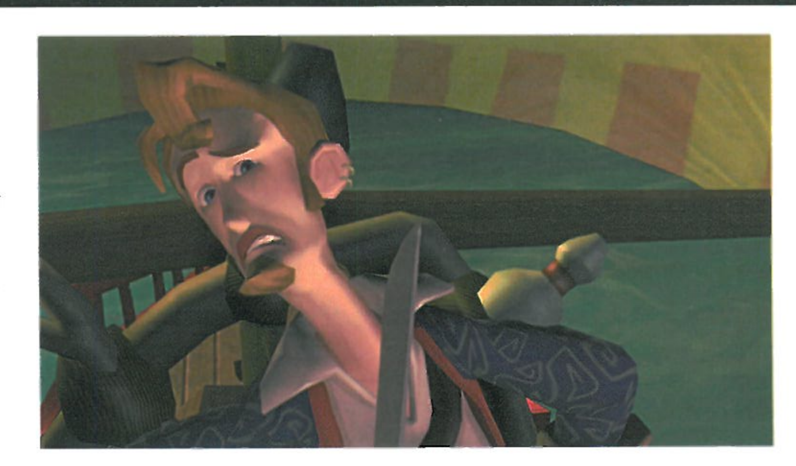
1 nemolost miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:
Cave Story, por lo que ha significado de cara a la programación amateur "por amor al arte", por el esfuerzo continuo, por su amor a las 2D y a los sprites. Que este sea un remix-remake del original por una tercera compañía no hace que pierda su espíritu diferente y de autopromoción. Su creador se merece esto, que su juego, aún ahora rehecho por otros, salga finalmente de forma comercial y más en los términos que sale, con total control por parte de su padre. Aunque no salga ganador, una apuesta segura.

Foro

2 psycotic miembro del foro de Revogamers.net

Pues le he dado al *Swords & Soldiers*, que es el que tengo y me gustó mucho.
Aún así, me parece un poco raro poner juegos en la encuesta que llevan bastante tiempo ya en la tienda. ¿Por qué esos y no otros? No sé, el *Cubello* me parece un juego de puzzles brillante, de lo más adictivo y novedoso de WiiWare en ese género. El *Nix Quest*, y los que acaban de llegar a la tienda, como el *Bonsai Barber*...
Yo habría hecho una encuesta con lo que está por llegar, pero entre el *Max & The Magic Marker*, *Zombie Panic*, el *Castillo del Nosequé* aquél (que a ver cómo acaba) y otros más, estaría bien difícil hacer una elección.
¡Qué grande el Wii Ware, leñes!.





CON SWORDS & SOLDIERS, Ronimo ha creado un juego que está a medio camino entre Worms (el que era en 2D) y los clásicos juegos de estrategia en tiempo real históricos. De uno coge el aspecto gráfico y el humor y de los otros la temática, las unidades y el trasfondo del juego.

3 crucible miembro del foro de Revogamers.net

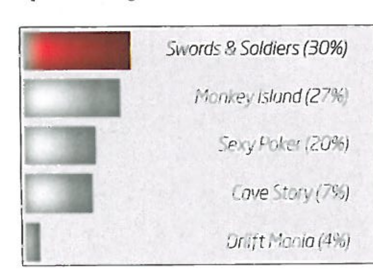
Tengo intención de pillar el *Driift Mania*, pero ahora mismo no saco tiempo para todos los juegos que tengo a medias. De todas maneras, de esa lista, que yo sepa aún no han sido lanzados todos, ¿no? Lo digo por el *Cave Story*, que le estoy siguiendo un poco más la pista. Los demás no me interesan demasiado... No me importaría tener un juego de poker, que me encanta jugar, pero por mucho que en el *Sexy Poker* me pongan imágenes estilo manga de niñas ligeritas de ropa, no cambia que como juego de poker no parece que merezca la pena y será muy limitado, que para éso ya está el "*Texas Hold'em Tournament*" que ya lleva un tiempo y está en mi lista de posibles compras.

4 ku21 miembro del foro de Revogamers.net

Está claro que la Gran Joya del WiiWare es *LostWinds* (y más ahora que toca rejugarlo sabiendo que su continuación está muy cerca...), pero si tuviese que elegir uno de los que habéis puesto, el ganador sería... Bueno, para hacerlo mas divertido, empezaré a descartar a los otros primero (Muhahahaaaaa)
Sexy Poker: ¿Cuántos juegos de poker podemos encontrar en el mercado? ¿Cientos?, ¿Miles?, ¿Millones incluso? ¿Y qué tiene este que le haga resaltar entre los demás? ¿Qué ha sido capado (nunca mejor dicho) para que no salgan tetas y chichis? Además, no ofrece nada que sólo se pueda encontrar en Wii. Eliminado.
Driift Mania: Pese a que es todo un clásico, tiene bastantes fases, multijugador y tal... No deja de ser un lavado de cara actualizado a 2009. No quiero decir que sea malo, pero no tiene eso que le hace falta para ser el mejor juego de algo.
Monkey Island: Mas fácil imposible. *Monkey Island* es Antonio Fernández Muñoz como voz de Guybrush. Si hay un *Monkey Island* con voces, y él no dobla al prota, por muy bueno que sea el juego, siempre estará cojo.
Cave Story: Está entretenido, es un buen juego amateur, pero le falta mucho de todo para ser considerado un buen juego como dios manda.
Por lo tanto, y por descarte, el ganador es... *Swords & Soldiers*!!!!
Un juego inteligente, frenético a la vez que relajado, lo bastante novedoso como para sorprender a los mas experimentados pero con unas bases tan sólidas como para hacer que no despeguen sus dedos del mando. La traducción al español está llena de humor, y los retos a superar (tanto en el modo historia como en los extras) son un verdadero desafío. La originalidad de las tropas es única, y los ataques especiales son magníficos. Si a esto le sumamos un apartado gráfico sobresaliente para el tamaño del que dispone el juego, hace que todo en este juego sea tan redondo como la piedra del holocausto de los Aztecas. Sólo hay un punto negro en todo el juego, y es la falta de online, pero seguro que los chicos de Ronimo se querrán sacar esa

Resultados encuesta de septiembre en: revogamers.net

¿Qué juegos de Wii Ware te interesan? A)Sexy Poker B) Swords & Soldiers C) Driift Mania D) Monkey Island y E) Cave Story







CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **NINTENDO**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

POWERED BY



espinita en una segunda parte que a buen seguro superará en todos los aspectos a la primera. Todo un must have imprescindible tanto para los amantes de los juegos de estrategia, como para los que se quieran iniciar en el género con un juego único que seguro que les dejará con la boca abierta y con ganas de más una vez finalizado.

5 Víctor Collado
e-mail

Me gustaría preguntaros si sabéis qué va a pasar con *Monster Hunter Tri* en Europa. En Japón ha salido con bastante éxito y parece que se van a hacer algunos arreglos para la versión europea del juego en el online. ¿Sabéis si al final se va a tener que pagar por el servicio de juego online?

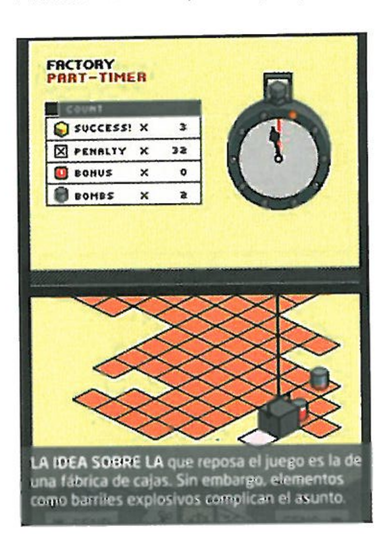
Respuesta:
Hola Víctor. No puede ser más oportuna tu pregunta. El mes que viene nos adentraremos en el universo de *Monster Hunter Tri* para Wii porque hemos estado con uno de los creadores de la criatura. Te podemos adelantar que sí, que habrá cambios en la versión europea. Para empezar, dicen los de Capcom que el online es muy importante en Europa, especialmente el tema del chat de voz (WiiSpeak) y el hecho de que no haya que pagar por el servicio de juego online. Lo que te podemos ir adelantando es que el mando negro (el que ha salido en Japón) sí saldrá en Europa. Esperamos que llegue también a España.

6 Luis Pinel
e-mail

Tengo una DSi desde el primer día y la verdad es que no le saco demasiado partido a las cosas nuevas. Además, en DSiWare no encuentro gran cosa. ¿Existe algún juego que valga la pena en el catálogo de DSiWare?

Respuesta:
Bueno, la verdad es que existen pocos motivos reales (más allá del fanatismo que algunos sufrimos con las consolas de Nintendo) para comprarse la DSi. Sí es cierto que la pantalla es mayor, que tiene dos cámaras y que cuenta con el servicio de DSiWare. Quizá éste sea el único motivo que sostiene su compra. Aunque los juegos no son baratos, existen algunos que son de los de empezar y no terminar nunca. Hay que destacar la serie Art Style. *Boxlife* es un juego de crear cajas a base de cortar y doblar con el stylus sobre un plano. Aunque al principio es algo confuso, terminas por engancharte y crees que te has equivocado de profesión y deberías ser experto en packaging. No dejes de probar: *Guitar Rock Tour, Mighty Flip Champs!* y *Pictobits.*

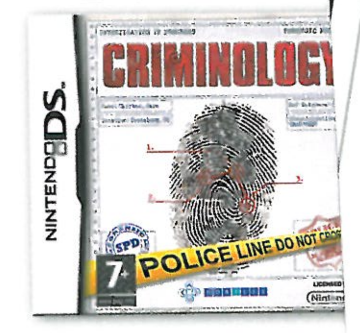
"SWORDS AND SOLDIERS ES UN TÍTULO IMPRESCINDIBLE DEL CATÁLOGO DE WII WARE. TE DEJARÁ CON LA BOCA ABIERTA"



LA IDEA SOBRE LA que reposa el juego es la de una fábrica de cajas. Sin embargo, elementos como barriles explosivos complican el asunto.

CONCURSO Criminology

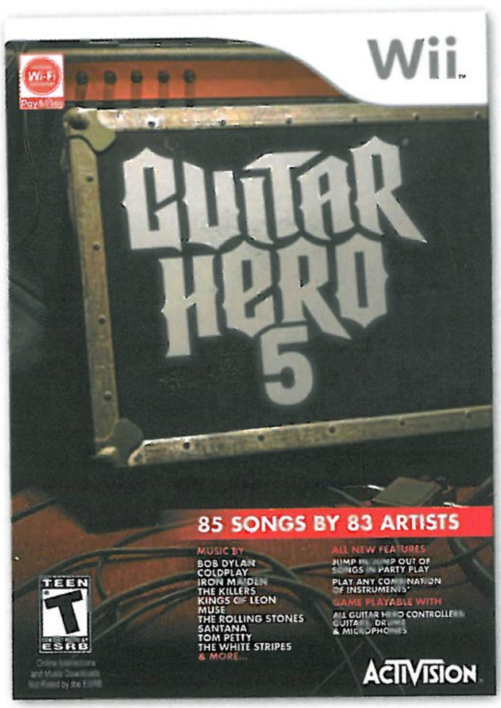
Si quieres convertirte en un auténtico especialista en criminología con tu Nintendo DS tienes una oportunidad única con el juego Criminology. Busca todas las pistas y analízalas una por una. Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **CRIM** para participar el en sorteo de uno de los 3 juegos. El ganador será contactado de forma privada e individual.



CONCURSO 5 GUITAR HERO 5

Sorteamos 5 copias de *Guitar Hero 5* que nos ha enviado Activision entre todos aquel mensajes SMS que enviéis al número 5549 con la palabra clave MP (espacio) GH5. Eso en cuenta que sólo es el juego y no incluye la guitarra, así que si no tienes guitarra n va a valer para nada. Hazte con el mejor juego de guitarras que ha salido hasta el momento en Wii. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)



Comunidad PC



POWERED BY



Carta del mes

La subida de precio Modern Warfare 2

1 Jaime García
e-mail

He leído por ahí que Activision piensa subir el precio de Modern Warfare 2 por encima de lo normal. ¿Es verdad?, ¿también lo hará en la versión de PC? Me parece fatal. Gracias.

Respuesta:
Pues mucho nos tememos que el rumor es cierto. En Activision piensan que, como en un juego que se venderá sí o sí, van a inflar los precios. Todo apunta a los 70 euros en las versiones de consola y en PC, pues ponle unos 60 euros. Una pena.

Para el mes que viene...

¿A qué MMO estás jugando y a cuál tienes ganas de jugar?

Mándanos a marcaplayer@unidadeditorial.es (con el asunto PC) cual es tu juego online favorito, y cuéntanos el porqué. ¡La mejor carta se llevará un juego de PC!

2 Albert Badosa
e-mail

Hola. Os escribo ante todo para felicitaros por vuestro trabajo intenso durante todos estos números de Marca Player hasta la fecha. Soy fiel seguidor de la revista desde su nacimiento y también me considero testigo de la tremenda evolución que ésta ha ido sufriendo a lo largo de los meses, tomando ese rumbo un poco más sobrio y formal. En vista de que tenéis intención de introducir aún más cambios de cara al siguiente número y de que considero que vuestra publicación ya es la mejor, en su sector, que puede encontrarse hoy en los quioscos, no me queda más que volve a daros mis profundas felicitaciones.
Fui en su día redactor/colaborador de la difunta EDGE española y también me dedico de forma académica y profesional al ámbito de los videojuegos (ahora mismo, fuera del periodismo) y me ha gustado este mes el enfoque que dais al reportaje sobre "realidad aumentada", donde hacéis bien en mencionar un juego que me queda bastante próximo: Invizimals, de Novarama.
Supongo que no soy el único a quien le gustaría que continuarais avanzando por este camino que ha tomado Marca Player. Vuestro intenso trabajo es aún más intensamente apreciado por todos nosotros.
¡Un saludo y hasta pronto!

Respuesta:
Pues mil gracias por tus piropos, estas cartas hacen que engordemos varios kilos por barba. Nos alegramos que te hayan gustado los cambios del mes pasado y esperamos que te guste el giro en el diseño que hemos dado en este número. Ya nos contarás y, por supuesto, aceptamos críticas salvajes pero constructivas.

3 Julio Otero
e-mail

Hola, soy bastante nuevo en esto, pero me gustaría que me contarais qué es eso de los juegos de rol online gratuitos. Me imagino que títulos tan chulos como Runes of Magic o Free Realms, al final, te terminarán cobrando por juga, ¿no? No van a vivir del aire, digo yo. ¿Tiene truco eso del 'free 2 play'?. Gracias.

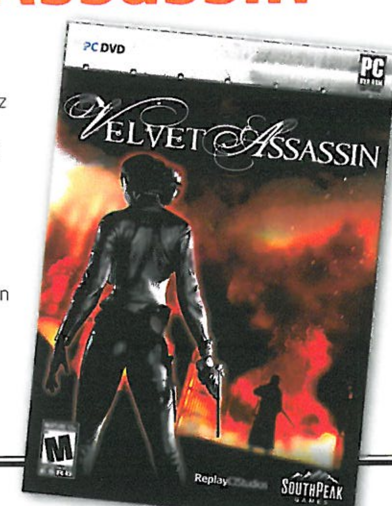
Respuesta:
Pues bueno, digamos que sí, que tiene truco. Pero en realidad en todos estos MMO's gratuitos no tienes que pagar un euro por la descarga del cliente ni abonar ninguna suscripción por jugar. En muchos de ellos puedes disfrutar durante muchos meses sin pagar nada. El negocio está en los contenidos 'premium', en los conocidos como micropagos. Normalmente este contenido 'premium' son objetos, mascotas, niveles extra, etc., que ayudan a avanzar en el juego y que se compran en la tienda del juego.

Concursos

¡PARTICIPA!
Velvet Assassin

Una fría y despiada espía en plena Segunda Guerra Mundial, infiltrada tras las líneas alemanas. Serás capaz de templar los nervios y superar todos los peligrosos niveles de este juego de acción e infiltración. Te damos la oportunidad de probarlo.

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **VELVET** para participar en el sorteo de uno de los 5 Velvet Assasin para PC que tenemos para vosotros.
(Coste del mensaje: 1,2 € + IVA)





Estamos enganchadísimos a *Section 8*, un shooter infernal especialmente indicado para escaramuzas diarias online. Puedes leer el análisis en este número de la revista y, para celebrar esta ensalada de tiros futurista, Koch Media os regala 8 copias de *Section 8* para PC.

¿Que quieres una? Pues manda un **SMS** con el texto **MP SECTION8** al **5549**.

* Precio del SMS: 1,2 € + IVA



Los recomendados

¿Buscas algún título? En nuestra **Guía de Compras** encontrarás los títulos recomendados, sus referencias y su precio.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	29,95	9.5
2	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
3	Lego Indiana Jones	39,95	---
4	Lego Batman	19,95	7.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	---
2	Pure	29,95	9.2
3	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0
4	NFS Shift	69,95	8.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	Fight Night: R. 4	69,95	9.0
3	Smackdown 09	29,95	8.8
4	KOF XII	59,95	8.4

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Oblivion: Elder Sc...	26,90	---
2	Fallout 3	59,95	9.3
3	Eternal Sonata	56,95	---
4	Disgaea 3	29,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	---	---
2	Endwar	29,95	8.5
3	Civilization Rev	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	GH: Metallica	69,95	9.0
4	GH 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Call of Duty IV	49,95	---
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Metal Gear Solid 4	29,95	---
4	Resistance 2	29,95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 09	29,95	9.4
2	PES 2009	29,95	8.9
3	Virtua Tennis 2009	64,95	8.8
4	Skate	--,-	---

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF2Turbo HDR	14,99	---
2	Pain	7,95	---
3	Pixel Junk Eden	7,99	---
4	Pixel Junk Racers	7,99	9.6

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	39,95	---
2	Uncharted: El T...	29,95	---
3	Batman: Arkham...	59,95	9.6
4	Infamous	69,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



Lázaro ' Doc'
PLAYSTATION 3

The Beatles Rockband

Revive los mejores conciertos de la banda de Liverpool con este título músical para todas las edades. Divertido, variado y con una estética impresionante.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Super MarioGalaxy	44,95	9.6
2	Super Paper Mario	49,95	9.6
3	de Blob	26,95	9.8
4	Donkey Kong	26,95	9.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	9.6
2	MySims Racing	36,95	9.6
3	Ferrari Challenge	29,95	9.8
4	Cars	26,95	9.6

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	39,95	9.6
2	WWE SmackDown	21,95	9.6
3	Naruto	29,95	9.8
4	Castlevania	26,95	9.6

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy	46,95	9.6
2	Marvel: Ultimate A.	53,95	9.6
3	Monster Lab	29,95	9.8
4	Opoona	56,94	9.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	36,95	9.6
2	Pikmin 2	26,95	9.6
3	SimCity Creator	19,95	9.8
4	Animal Crossing	39,95	9.6

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	GH: Metallica	69,95	9.0
4	GH 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.6
2	The Conduit	46,95	9.6
3	Metroid Prime	41,95	9.8
4	Call of Duty	56,94	9.6

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Pro 2009	41,95	9.6
2	Wii Sports Resort	44,95	9.6
3	Wii Sports	29,95	9.8
4	Wii Fit	80,90	9.6

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Bash	36,95	9.6
2	Let's Tap	31,95	9.6
3	WarioWare	46,95	9.8
4	Rayman Raving	26,95	9.6

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More Heroes	29,95	9.6
2	Lego Star Wars	29,95	9.6
3	Cursed Mountain	44,95	9.8
4	Star Wars	36,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
Wii

Cursed Mountain

A LA VENTA DESDE EL 28 DE AGOSTO. Toca pasar miedo un rato adentrándonos en las cumbres del Himalaya con esta aventura, un poquito más adulta, diseñada en exclusiva para Wii.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	29,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	39,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Lego Batman	29,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Pure	29,95	9.2
2	Midnight Club L.A.	39,95	9.1
3	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0
4	NFS Shift	69,95	8.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	Soul Calibur IV	29,95	---
3	Smackdown 09	29,95	8.8
4	KOF XII	59,95	8.4

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Oblivion	29,95	---
2	Fallout 3	59,95	9.3
3	Fable 2	49,95	9.3
4	Mass Effect	29,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	49,95	8.6
2	Endwar	29,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	GH: Metallica	69,95	9.0
4	GH 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Bioshock	29,95	---
2	Halo 3	29,95	---
3	Left 4 Dead	39,95	9.0
4	Call of Duty 4	49,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	Fight Night 4	69,95	8.9
3	PES 2009	59,95	8.9
4	NBA 2K9	29,95	8.7

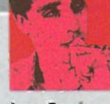
Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	Geometry Wars 2	800	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	39,95	---
2	Batman AA	59,95	9.6
3	Gears of War 2	59,95	9.5
4	Dead Space	29,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan García
XBOX 360

FIFA 10

A LA VENTA DESDE EL 1 DE OCTUBRE. Posiblemente el mejor juego de fútbol jamás creado. Un imprescindible para todo aficionado al deporte del balompie.



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prinny	39,95	8.5
2	Locoroco 2	29,95	8.0
3	Crash: Guerra...	39,95	7.0
4	Daxter	19,95	-,-

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo	29,95	-,-
2	Midnigth Club LA	19,95	9.1
3	NFS Shift	39,95	8.8
4	NFS Undercover	19,95	7.4

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Soul Calibur BD	29,95	8.5
3	Dragon Ball Evo.	39,95	8.8
4	Smackdown 2009	29,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	-,-
2	Star Ocean SE	39,95	-,-
3	Phantasy Star P	44,95	-,-
4	Mana Khemia	29,95	6.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Endwar	19,95	8.5
2	Mytran Wars	29-,95	8.4
3	Badman	29,95	-,-
4	Play Chapas	29,95	6.7

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band Unplug	39,95	8.2
2	Patapon 2	29,95	8.4
3	Patapon	39,95	-,-
4	--	-,-	-,-

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat	19,95	-,-
3	Syphon Filter LS	24,95	-,-
4	Medal of Honor H2	19,95	-,-

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa 10	29,95	9.4
2	Pes 2010	29,95	-,-
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow.	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	--,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	--,35	6.5
3	Mind Quizz	29,95	-,-
4	--	-,-	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War: CO	19,95	-,-
2	GTA Vice City Stor.	19,95	-,-
3	Monsters Hunter	39,95	9.2
4	Star Wars: The Forc	29,95	8.4

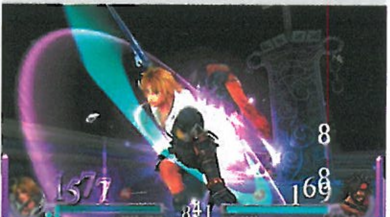
EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

Dissidia Final Fantasy

Square Enix ha juntado a todos los héroes y villanos de su archiconocida saga de rol y los ha unido en un título de lucha impresionante.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Castlevania	36,95	9.6
2	New Super Mario B	39,95	9.6
3	Order of Ecclesia	36,95	9.8
4	Yoshi's Island	29,95	9.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.6
2	Grid	29,95	9.6
3	Moto Racer DS	36,95	9.8
4	Trackmania DS	29,95	9.6

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	The Blade of Fate	29,95	9.6
2	Dark Souls	36,95	9.6
3	Ultimate Mortal K	29,95	9.8
4	WWE 2009	9,95	9.6

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Chrono Trigger DS	36,95	9.6
2	The World Ends	29,95	9.6
3	Mario & Luigi	29,95	9.8
4	Pokemon Platino	36,95	9.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Advance Wars	19,95	9.6
2	Civilization Rev.	19,95	9.6
3	Ninja Town	29,95	9.8
4	Fire Emblem	36,95	9.6

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	26,95	9.6
2	GH on Tour	36,95	9.6
3	Zubo	29,95	9.8
4	KORG DS-10	36,95	9.6

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime	39,95	9.6
2	Space Invaders	29,95	9.6
3	Big Bang Mini	29,95	9.8
4	Dementium	29,55	9.6

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	9.6
2	Tony Hawk's	29,95	9.6
3	Track & Field	39,95	9.8
4	Skate it	39,95	9.6

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Meteos	39,99	9.6
2	Tetris DS	-,-	9.6
3	Profesor Layton	39,95	9.8
4	WarioWare	39,99	9.6

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	39,99	9.6
2	Lego Star Wars	29,95	9.6
3	Trauma Center 2	-,-	9.8
4	Ninja Gaiden	9,95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

El Profesor Layton y la Caja de Pandora

A LA VENTA DESDE EL 25 DE SEPTIEMBRE. El detective de Nintendo es una garantía para los amantes de los juegos con puzzles.





PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss	--,-	---
2	ICO	--,-	---
3	Klonoa 2	--,-	---
4	Ratchet And Clank	--,-	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	--,-	---
2	Burnout 3: Take...	--,-	---
3	Burnout Revenge	--,-	---
4	Gran Turismo 4	19,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,-	---
3	DOA2: Hardcore	--,-	---
4	VF4: Evolution	--,-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,-	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	--,-	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,-	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,-	---
3	Disgaea 2	--,-	---
4	Ring of Red	--,-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	--,-	---
2	Guitar Hero	--,-	---
3	Amplitude	--,-	---
4	Frequency	--,-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,-	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,-	---
4	SOCOM II: USNS	--,-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2009	--,-	---
2	Tony Hawk's 3	--,-	---
3	FIFA 09	19,95	---
4	SSX 3	--,-	---

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,-	---
2	Katamari Damacy	--,-	---
3	Los Sims	--,-	---
4	Theme Park: Roll	--,-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	--,-	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	Devil May Cry	--,-	---

EL EXPERTO RECOMIENDA

Lázaro 'Doc'
PLAYSTATION 2

God Of War

Los mejores juegos de PS2 están descatalogados... pero este no es el caso. Antes de jugarte la tercera entrega en PS3, qué mejor que comenzar desde el primer GOW.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Warhammer Online	29,95	9.0
3	Aion	49,95	-,-
4	Age of Conan	29,95	9.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Mystery Chronicles	29,95	7.5
4	Memento Mori	29,95	7.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Fallout 3	49,95	9.3
2	Drakensang	19,95	9.0
3	Sacred 2	19,95	8.4
4	Mount & Blade	29,95	8.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Warhammer 40K	49,95	9.3
2	Empire Total War	49,95	9.3
3	Spore	29,95	9.0
4	Imperium Civitas III	19,95	8.5

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Lego Batman	19,95	-,-
2	Kung Fu Panda	19,95	-,-
3	Vertigo	19,95	-,-
4	iFluid	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	ARMA II	39,95	9.5
2	FEAR 2	49,95	9.0
3	Call of Juarez BB	59,95	9.0
4	Far Cry 2	19,95	8.9

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	-,-
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	Tiger Woods 10	29,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-,-
3	Crazy Machines 2	9,95	-,-
4	Line Rider Freest.	19,95	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space	19,95	9.3
4	Left 4 Dead	29,95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA

G. Maeso
PC

Aion

Llega el MMORPG más esperado de los últimos años. El título de NC Soft ha roto récords de reservas y promete hacer frente a WoW y compañía. A nosotros, nos encanta.



ENTRADAS PLATINUM

PS3

Assassins Creed

22 SEPTIEMBRE
36,95 €

Altair en plena cruzada llegará a tu videoconsola en versión Platinum. Pronto, disfrutaremos la segunda parte.

XBOX 360

Left 4 Dead

25 SEPTIEMBRE
29,95 €

Los zombies más cruentos bajan de precio. ¿Podrás sobrevivir a la infección?

Wii



Locura Deportiva

18 SEPTIEMBRE
26,95 €

Los deportes más locos y espectaculares más accesibles que nunca para tu consola de Nintendo.

PC



Terminator Salvation

29 MAYO
19,95 €

La guerra contra las máquinas está en pleno auge. John Connor necesita tu ayudad para salvar el mundo.

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

ASSASSIN'S CREED II ¡Exclusiva!

Nos vamos a Montreal, al cuartel general de Ubi Soft, para traerte las últimas noticias de Enzio en todas las platafor-mas. La nueva aventura renacentista de los 'asesinos' nos pone los pelos de punta.

MODERN WARFARE 2

Análisis exhaustivo

Tal vez es el juego más esperado de estas navidades y ya nos hemos puesto con él para sacarle hasta la última gota... de sangre. ¡Espera a ver el análisis!



DJ HERO

Nos pateamos la noche madrileña para probar el 'invento' en los locales más 'cool'

Nos ponemos a pinchar la mejor música con el periférico y el juego de Activision. ¡Y lo puntuamos!



LOS JUEGOS: ¿MUERTOS?

Scott nos cuenta su versión de los hechos

No os perdáis uno de los reportajes más interesantes del año. Scott Steinberg nos cuenta qué está pasando en el mundo de los juegos, y hacia dónde caminamos.





BIOSHOCK 2

Volvemos a las profundidades

Nos vamos a San Francisco para jugar a Bioshock 2 y contaros todos los secretos de nuestra vuelta a Rapture. ¡Ajústate la escafandra !



¡ES LA HORA DE LOS SUPERHÉROES!

Nos poneos en serio con Champions Online

El MMO de superhombres ya esta en marcha, pero hemos preferido dejar correr unos días el juego para contaros nuestras impresiones sobre el título.

* *Los contenidos anunciados en esta página están sujetos a cambios ajenos a la publicación, como variaciones en fechas de lanzamientos, títulos cancelados...*

Me llamo Samus Aran. Soy una cazarrecompensas.

METROID PRIME TRILOGY













Me da una fortaleza increíble, pero su poder corrompe.

Dark Samus

Debo controlar la oscuridad.

Para destruirla.

¡¡¡TRES JUEGOS ÉPICOS DE METROID PRIME EN UN SOLO DISCO DE Wii!!!

Folleto desplegable con ilustraciones y la historia de la trilogía.

Controles de movimiento exclusivos de Wii en Metroid Prime y Metroid Prime 2 Echoes.

Nueva versión panorámica 16:9 para Metroid Prime y Metroid Prime 2 Echoes.



Conviértete en la cazarrecompensas Samus Aran en esta espectacular fusión de los tres juegos de la saga. Metroid Prime Trilogy para Wii te ofrece la posibilidad de revivir los tres juegos clásicos de forma totalmente nueva, explorando los rincones más lejanos de la galaxia y enfrentándote al mal con el mando de Wii y el Nunchuk. Libra la guerra de Samus contra los salvajes piratas espaciales, devuelve la luz a su sombrío mundo descubriendo los secretos de la antigua raza de los Chozo y enfréntate a tus propios deseos de poseer un poder inimaginable.

El destino del universo está en tus manos. Toma el mando y vive el triple de aventuras con Metroid Prime Trilogy. Sólo para Wii.

www.MetroidPrimeTrilogy.es




EN OCTUBRE
VERÁS EL MUNDO
CON OTROS OJOS.
¡LIBERA
TU DRAGÓN
INTERIOR!
Invoca tus poderes oscuros para redimir Rivellon de su demoniaco tirano Damian. Solo si te enfrentas al mal que reside en tu interior, podrás derrotar a las hordas de dragones. Sella tu destino y conviértete en la más poderosa criatura jamás existente. No tengas piedad, lucha de manera implacable y alcanza tu destino divino, ¡la salvación de Rivellon!
WWW.DIVINITY2.COM
DIVINITY II
EGO DRACONIS
EN TIENDAS EL 30 DE OCTUBRE
BÚSCA TAMBIÉN LA VERSIÓN PARA PC EN TU KIOSCO HABITUAL
Participa en la creación del libro social en
SoopBook.com y llévate 1000 €*
Social Open Book Community
KOCH MEDIA
12
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com